

br. 64 Septembar 2013.

play!
z i n e

KLAN RUR



Payday2



Shadowrun Returns



Splinter Cell
Blacklist



COVER STORY

gamescom

**BROJ 64 – SEPTEMBAR 2013.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Petar Starović

SARADNICI:

Bojan Jovanović, Dimitrije Đorđević,
Dmitar Đ. Aksentijević, Bogdan Diklić,
Božidar Knežević, Luka Zlatić, Aleksandar "Kojot"
Ašković

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!

U OVOM BROJU... | PLAY! 64

UVODNIK.....3**FLASH5****13TH PAGE.....13****GAMESCOM 2013.....14**

- Uvod.....14
- Utisci sa showfloor-a.....15
- Destiny.....18
- EA.....19
- Sony.....21
- Ubisoft.....22
- Call of Duty Ghosts.....23
- The Witcher 3.....25
- Wargaming.net.....27
- Skylanders.....30
- FireFall.....31
- WildStar.....33
- Paradox Interact.....35
- Warthunder.....36
- Full Control.....38
- Deadelic.....39

HARDWARE.....42

- Logitech k31042
- Logitech g700S.....44

REVIEWS.....47

- Brothers: A Tale of Two Sons.....48
- Saints Row IV.....51
- Payday 2.....54
- Shadowrun Returns.....57
- Splinter Cell Blacklist.....61
- MotoGP 1364
- Betrayal.....66



gamescom

PLAY! je ovog meseca potpuno u znaku upravo održanog Gamescom sajma u Kelnu. Bili smo naravno kao i svake godine do sada na licu mesta i za vas pripremili ekskluzivne izveštaje sa novinarskih prezentacija. Ceo festival je ove godine bio specifičan u smislu da je bio jedna od poslednjih prilika za novinare kao i posetioce sajma da oprobaju konzole nove generacije pre ostatka sveta. Već za par meseci će se Playstation 4 i Xbox One naći u radnjama (bar onim u Americi i delu Evrope) i gejmerima više niko neće morati da objašnjava ovo ili ono u vezi novih sistema. Svi znamo da je pola minuta držanja kontrolera u ruci za utisak o istom veće i od pola dana nečijeg objašnjavanja novih feature-a i toga kako je implementirano šta ti ja znam koliko inovacija. Strpite se još malo a do tada nam verujete, bar kad su kontroleri u pitanju da su i PS4 i Xbox One zaista odlični.

Ovog meseca nismo imali puno novih igara na tržištu. Cela industrija se sprema za prvi talas koji će pokrenuti GTA5 sledećeg meseca, a onda i najveći udar pred prazničnu sezonu koja će ovoga puta osim najvećih naslova biti obeležena i lansiranjem konzola sledeće generacije pa samim tim i njihovim ekskluzivnim launch naslovima. Biće svega i svačega. Jedva čekamo.

I dok se polako spremamo za sve ovo, tu i tamo se provuče i neka sjajna igra. Ovoga meseca na primer Brothers: A Tale of Two Sons. Igra nas je toliko oduševila da smo je bez obzira na to što je u pitanju „manja“ XBLA igra proglasili za igru meseca a verujemo da će nam biti i u Game of the Year konkurenciji.

Za kraj još jedna stvar. PLAY! je uvek bio časopis vrlo dinamične prirode. Stvari su kod nas uvek obojene zdravom dozom slobode i prostorom za improvizaciju. Taj duh je uvek prisutan. Sledeći broj možda bude malo drugačiji u skladu sa nekim promenama kod nas u redakciji. Možda bude i puno drugačiji a možda bude i vrlo sličan dosadašnjim. Ko zna. Čak ni mi nismo sigurni. Ima neke lepote u svemu tome...





**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

Xbox One odložen za 2014 za osam evropskih zemalja

Microsoft je saopštio da neće stići da lansira Xbox One u 2013-oj na 8 tržišta od prethodno najavljenih 21.

Zemlje u kojima će Xbox One biti dostupan u 2014 a ne u novembru 2013 su: Holandija, Belgija, Danska, Finska, Švedska, Norveška, Švajcarska i Rusija.

Xbox One izlazi u Novembru u 13 zemalja: Amerika, Kanada, Meksiko, Brazil, Australija, Novi Zeland, Velika Britanija, Francuska, Nemačka, Španija, Italija, Irska i Austrija. Microsoft je odložio izlazak na drugim teritorijama ne zbog nedostatka samih konzola već zbog nemogućnosti da na vreme lokalizuje softver na sve potrebne jezike (naročito imajući u vidu i glasovne komande koje će biti važan deo Xbox One korisničkog interfejsa). U zvaničnom saopštenju iz Microsofta se navodi i da će korisnici koji su već naručili Day One ediciju Xbox One kao nadoknadu za kašnjenje dobiti jednu igru.



Nintendo Wii prešao cifru od 100 miliona

Nintendo je proslavio veliki jubilej od preko 100 miliona prodatih primeraka Wii konzole. Iako smo odavno znali da će se to dogoditi, na zvaničnu potvrdu smo ipak pričekali nešto duže nego što smo mislili. Prodaja Wii-a je izuzetno naglo opala poslednjih godina, međutim magičnu brojku od 100 milion ove generacije ipak je za sada jedino Wii uspeo da pređe.

Nintendo Wii je treća po redu kućna konzola u istoriji (prva Nintendova) koja je uspela da pređe cifru od 100 miliona. Na prvom mestu će kako se čini još jako dugo vremena stajati neprikosnoveni Playstation 2 sa preko 155 miliona. Drugo mesto zauzima originalni Playstation sa 102.49 miliona. Nintendo Wii je trenutno na 100.04 miliona.

Što se tiče handheld konzola Nintendo DS je ubedljivo prvi sa 153.93 miliona prodatih primeraka. Prate ga Game Boy (uključujući i Game Boy Color) sa 118.69, pa zatim Game Boy Advance sa 81.51 miliona i PSP sa 76.3 miliona.



Ubisoft već zna kako će završiti Assassin's Creed

Ashraf Ismail, game director za Assassin's Creed 4: Black Flag je rekao da je već osmišljeno kako bi trebalo da izgleda kraj overall story ark-a za Assassin's Creed franšizu.

Međutim i pored ovoga, Assassin's Creed franšiza kako se čini nije ni blizu ovog kraja. Ismail je takođe potvrdio i reči Ubisoft CEO-a Yves Guillemot-a da je Assassin's Creed franšiza koja svake godine ima makar po jedan nastavak, zahvaljujući više Ubisoftovih timova koji rade paralelno na Assassin's Creed igrama. Imajući ovo u vidu, sveukupno definisana priča i to kako će ona da se završi, Ubisoftovim timovima pomaže da imaju jasniju direkciju, iako u okviru manjih story ark-ova koje su pojedinačne igre takođe imaju i slobodu u storytelling-u.

Trenutno na razvoju Assassin's Creed 4: Black Flag radi Ubisoft Montreal a podršku im pruža čak sedam Ubisoftovih timova i to: Ubisoft Singapore, Ubisoft Sofia, Ubisoft Québec u single-player delu igre i Ubisoft Annecy i Ubisoft Bucharest u multiplayer. Takođe je potvrđeno i da su u projekat uključeni i Ubisoft Kiev i Ubisoft Montpellier.



Xbox One će ipak raditi i bez Kinect-a

Microsoft izgleda polako ali sigurno odustaje od jedne po jedne odluke koju je prvobitno doneo u vezi toga kako bi trebalo da funkcioniše Xbox One.

I dok su neke od njih zahtevale zaista hitnu reakciju (DRM politika, always online), neke poput ove sa zahtevom da Kinect mora uvek da bude uključen da bi Xbox One funkcionisao su mogle i da pričekaju. Ali došlo je i njihovo vreme. I to pre launch-a, kako i dolikuje.

Xbox One chief product officer Marc Whitten je otkrio da će Xbox One ipak raditi i bez uključenog Kinect-a. Takođe je rekao i da će i u slučaju da je Kinect senzor priključen na konzolu, u opcijama biti dostupna mogućnost da se sve njegove funkcije isključe (osim IR senzora koji će uvek raditi). Dakle ukoliko to želite, Kinect neće prikupljati bilo kakve informacije. U opcijama će takođe biti i mogućnost da se pojedinačno isključe samo kamere ili samo mikrofoni. Dakle sve ono što je bilo i očekivano kada je u pitanju privatnost korisnika.

Kinect će naravno biti sastavni deo svakog Xbox One pakovanja i iz Microsofta nas i dalje uveravaju da će korišćenje Xbox One-a biti znatno bolje sa njim. Bilo kako bilo, još jedna od strane publike vrlo loše primljenih odluka koje je Microsoft prvobitno doneo za Xbox One više nije aktuelna.

Fez 2 otkazan

Phil Fish, čovek poznat po svom indie hitu Fez ali i po agresivnim komentarima i kontraverznim mišljenjima je saopštio da prekida razvoj Fez-a 2 i da se povlači iz industrije video igara.

On je ovo saopštio na svom twitter nalogu pre nego što ga je učinio nedostupnim za javnost. Developer Polytron je takođe na svom twitteru potvrdio da je igra otkazana. Fish je poznat po svakakvim ispadima. Iako i sam tvrdi da se ne radi o pojedinačnoj stvari koja je dovela do ovakve odluke, poslednji u nizu sukoba je bio sa autorom i voditeljem AnnoyedGamer emisije Marcus Beer-om, koji ga je izvređao u poslednjoj epizodi Invisible Walls podcasta, na šta je Fish nije ostao dužan.

Prvi teaser trejler za Fez 2 je bio prikazan ove godine na E3-u. Igra nije imala potvrđene platforme niti datum izlaska. Jedino se znalo da Fish po svaku cenu ne želi da igru izda na Microsoftovoj Xbox Live platformi, posle iskustva sa prvom igrom.



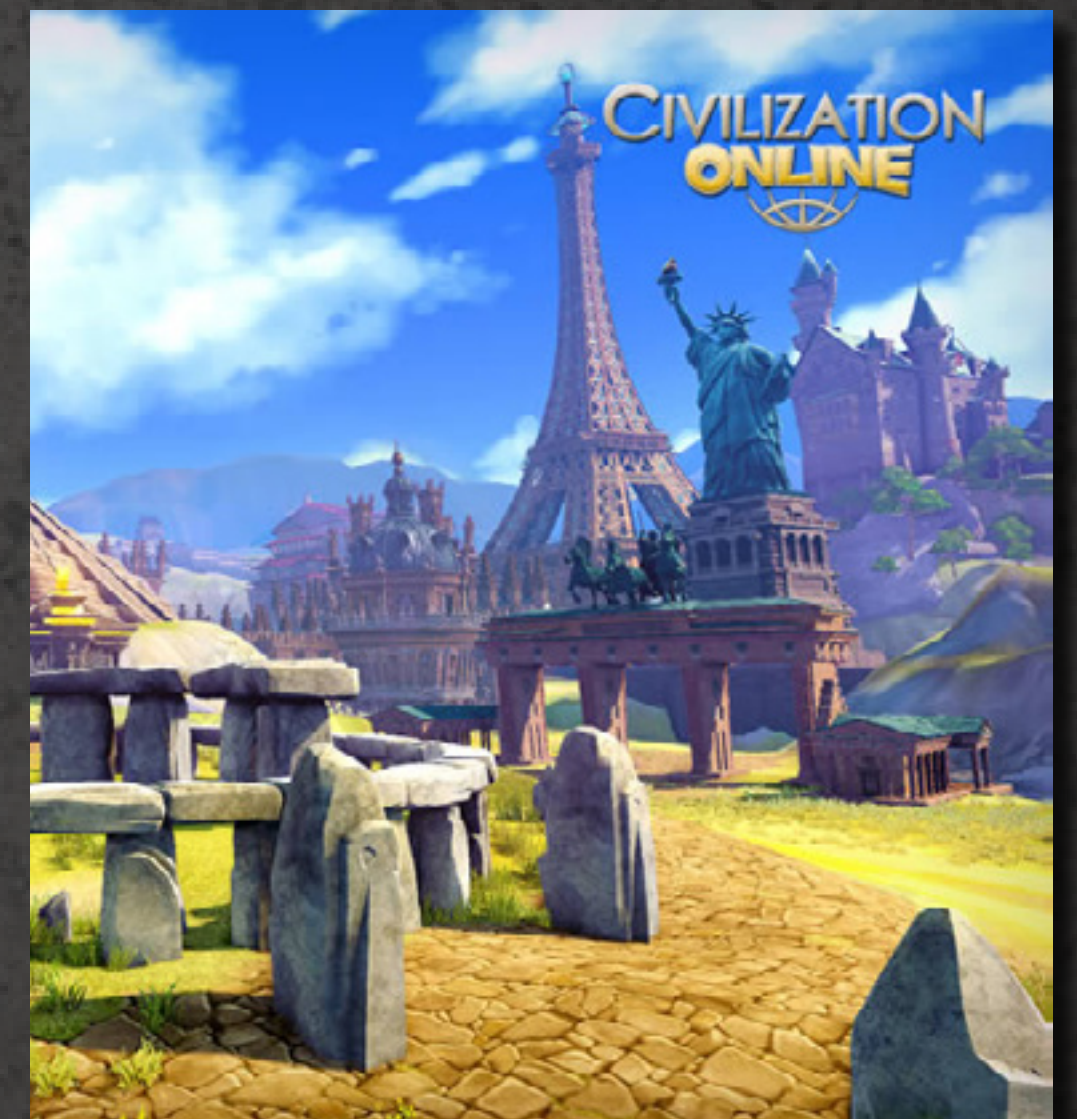
Civilization Online

Objavljeni su prvi detalji u vezi Civilization Online. Na razvoju igre radi XL GAMES studio od 2010-e. Igra će biti značajno različita od dosadašnjih turn-based strategy Civilisation naslova i biće MMORPG u kome kontrolirate pojedinca u okviru date civilizacije a ne celu civilizaciju.

Igra će u startu imati 4 različite civilizacije i šest era (Ancient, Classical, Medieval, Renaissance, Industrial i Modern). U startu kreirate vašeg avatara, odabirate civ i radite sve što je u vašoj moći kako bi pomogli vašoj civilizaciji da ostvari pobedu koja se može ogledati u razaranju drugih civilizacija, biti prvi u putovanju u svemir i tako dalje. Klase neće postojati već će Civilization Online podržavati karijere - istraživač, vojnik, graditelj, špijun i druge. Karijeru možete promeniti u toku igre. U igri će postojati i one-on-one player-vs-player mečevi. PvP će globalno biti između civilizacija ali će postojati i manji mečevi. Kada se jedan session završi recimo pobedom vaše civilizacije, bićete u mogućnosti da određene stvari prenesete na početak nove sesije. Više detalja oko kompletne gameplay mehanike očekujemo kako se budemo bližili datumu izlaska.

Igra se razvija za PC i koristi CryEngine 3. Što se tiče biznis modela, za sada su u igri i subscription i free-to-play mada tim ističe da više naginju ka F2P. Sid Meier, kreator Civilization serijala nije direktno uključen u razvoj projekata ali kako kažu u XL GAMES, imaju njegov "blessing".

Igra još uvek nema potvrđen datum izlaska.



SWITCH
FF



Nastavak za Mortal Kombat u razvoju?

Nova Mortal Kombat igra je u razvoju ako je verovati podatku koji je slučajno izneo Mortal kombat Legacy producent Lance Sloane.

U toku San Diego Comic Con-a 2013, producent novog Mortal Kombat filma je rekao da trenutno rade i na tome kako će se njihov projekat uklopiti sa novim Mortal Kombat projektom na kome radi NetherRealm Studios.

Prvi čovek Mortal Kombat razvojnog studija Ed Boon je inače prošle godine izjavio kako definitivno imaju planove za nastavak Mortal Kombata i da će on verovatno izaći za konzole sledeće generacije.



Blizzardov next-gen MMO verovatno neće biti baziran na mesečnoj pretplati

Blizzardov Titan next-gen MMO verovatno neće funkcionisati po modelu mesečne pretplate. Ovo je izjavio Blizzard Entertainment co-founder Mike Morhaime, dok je govorio na prezentaciji Activision Blizzard učinka u prethodnom kvartalu. Projekat pod kodnim imenom Titan je do sada u toku razvoja više puta prošao kroz kompletnu promenu u direkciji. Prema rečima Morhaime-a, sada stvari stoje tako da je mala verovatnoća da će u pitanju biti subscription-based MMORPG. On je rekao da čak nije izvesno ni to da li će biti MMORPG.

Već smo pisali o tome da je Titan projekat prošao kroz velike promene i da se na tržištu neće pojaviti pre 2016-e.



Nintendo ostvario profit i pored izuzetno loše prodaje Wii U konzole

Nintendo je saopštio učinak kompanije u prethodna tri meseca. Wii U je zabeležio prodaju od katastrofalnih 160,000 primeraka i to 90,000 u Japanu, 60,000 u Americi i poražavajućih 10,000 u Evropi i Australiji zajedno. 1,03 miliona Wii U igara je prodato u istom periodu.

Kompanija je međutim i pored ovoga uspela da ostvari profit u ovom periodu godine od 8.62 milijarde jena za razliku od prošlogodišnjeg gubitka od 17.23 milijarde jena. Naravno imajući u vidu da je kompletan Nintendov biznis baziran na home i handheld konzolama i softveru, verujemo da vam je već jasno odakle je Nintendo uspeo da ostvari profit. Nintendo 3DS i 3DS XL su u poslednja 3 meseca prodati u 1.4 miliona primeraka, 12% više nego u istom periodu 2012-e. U isto vreme za 10% je porasla i prodaja 3DS softvera na 11 miliona prodatih igara.

Sve ukupno, Wii U je trenutno prodat u mizernih 3,61 miliona od kako je lansiran u novembru 2012, dok je 3DS na impresivnih 32.48 miliona od kako se pojavio na tržištu u martu 2011-e.



Ace Combat Infinity će biti free to play PS3 naslov

Posle kratkog teaser-a, Ace Combat Infinity je dobio i prvi trejler. Iako ni ovoga puta nismo bili u prilici da vidimo gameplay, saznali smo da će igra po prvi put u istoriji ovog serijala biti free-to-play i da će izaći ekskluzivno za Playstation 3 25. septembra.

Igra je smeštena u bliskoj budućnosti, sadržaće super oružja i realnu grafiku. U igri će biti i nova single player kampanja. Što se tiče multiplayera očekujte co-op sa do četiri igrača.



Amazon lansirira Android konzolu do kraja godine?!

Prema poslednjim glasinama, jedan od najvećih retailer-a na svetu Amazon se sprema da do kraje godine na tržište plasira video game konzolu baziranu na Android operativnom sistemu.

Nakon što su se pojavile ovakve glasine, širom intrneta se pojavljuje sve više podataka koji govore u prilog tome da Amazon zaista želi da uđe na ovo tržište. Ova kompanija navodno u poslednje vreme intenzivno zapošljava game developere. Neki od LinkedIn profila Amazonovih radnika ukazuju na "new, unannounced consumer device". Takođe Amazon Game Studios pozicije za poslove navode širok spektar igara koje trenutno razvijaju.

Amazonova konzola bi prema glasinama trebalo da ima dedicated game controller i da bude "core focused", temin koji svakako za sada uzimamo sa velikom rezervom.

Ostaje nam da vidimo da li su ove glasine tačne. Mikro-konzole bazirane na Android operativnom sistemu su u poslednje vreme postale novo tržište sa Ouya-om i najavljenom Mad Catz konzolom, a ulazak giganta poput Amazona na ovo tržište bi potencijalno svakako mogao u potpunosti da promeni stvari.



Razmena likova između PS4 i PC verzija PlanetSide 2

Matt Higby, PlanetSide 2 creative director je izjavio da cross-play između PS4 i PC verzija ove igre nije moguć ali da trenutno razmatraju druge od opcija na koje bi ove dve verzije bile povezane, kao na primer character transfers.

Higby je rekao da usled dodatnih koraka koji su potrebni kada se update igre objavljuje na PlayStation network-u, cross-play sa PC verzijom u praksi ne bi mogao da funkcioniše. On je međutim istakao da je prenošenje likova iz jedne u drugu verziju tehnički ostvarivo.

PlanetSide 2 je dostupan za PC kao free-to-play igra od novembra 2012-e.



FIFA World, free-to-play PC naslov

EA je najavio free-to-play PC FIFA naslov namenjen tržištima Brazila i Rusije. EA Sports je u press saopštenju naveo da je FIFA World namenjen gejmerima u Rusiji i Brazilu koji nemaju konzole na kojima bi imali pristup core FIFA serijalu.

Igra će imati gameplay iz HD konzolnih FIFA naslova ali je pravljena da radi i na "average spec" desktop kompjuterima i laptopovima. Imaće sve officially licencirane klubove iz preko 30 liga.

Closed beta je dostupna za gejmere u Rusiji i Brazilu. Igra će izaći u novembru 2013.



Xbox One DVR funkcije samo za Xbox Live Gold pretplatnike

Microsoft će jednostavno nuditi lošiju uslugu u poređenju sa Sonijem kada je u pitanju DVR funkcionalnost koju će obe next-gen konzole podržavati.

Prvo je bila potvrđena vest da će Xbox One snimati do 5 minuta video playback-a i to u 720p i 30 frejmova u sekundi, bez obzira na to da li je igra recimo u native 1080p rezoluciji. Sada nam stiže i potvrda sa official Microsoft sajta da će Game DVR funkcionalnost biti dostupna samo za Xbox Live Gold pretplatnike.

Shuhei Yoshida, President of Sony's Worldwide Studios je ubrzo nakon ove vesti na pitanje korisnika na twitteru odgovorio da Sony neće zahtevati PlayStation Plus pretplatu za funkciju snimanja gameplay-a.



King of Fighters XIII Steam Edition

King of Fighters XIII je i zvanično potvrđen za PC sa 13. septembrom za datum izlaska.

Trejler za igru je procureo na internet nekoliko dana pre zvanične potvrde King of Fighters XIII Steam Edition. Igra je sada dostupna za preorder. Steam Edition će u startu sadržati i 3 DLC lika koja su bila na konzolama. Takođe je najavljen i "vastly improved netcode".

SNK Playmore je King of Fighters XIII originalno objavio za arcade mašine a igra je zatim izašla i za PS3 i Xbox 360 krajem 2011-e.



PC verzija Ultra Street Fighter IV bez GFWL

Capcom neće koristiti Games For Windows Live servis za predstojeći Ultra Street Fighter IV, već će PC verziju igre objaviti isključivo na Steam-u.

Iz ove kompanije je rečeno da napuštaju Games For Windows Live koji su podržavale prethodne PC verzije Street Fighter 4 i da bi igra na Steam-u trebalo da se pojavi "u slično vreme" kao i na konzolama.

Ultra Street Fighter IV je premijerno prikazan u toku ovogodišnjeg EVO turnira. Igra će imati 5 novih likova kao i druge dodatke. Cena će biti \$14.99 kao DLC dodatak za Super Street Fighter IV Arcade Edition ili \$39.99 za disk verziju koja će sadržati i sve do sada objavljene DLC kostime. Igra izlazi za PS3, Xbox 360 i PC.



Xbox One kontroler će raditi i na PC-u

Xbox One kontroler će biti kompatibilan sa Windows PC računarima ali tek od 2014-e, saopštio je Microsoft.

Ovaj dodatni vremenski period je potreban Microsoftu kako bi napravio drajvere. Prema njihovim rečima, iako izgleda slično, Xbox One kontroler ima jako malo zajedničkih osobina sa Xbox 360 kontrolerom i koristi potpuno novi wireless protokol, podržava wired mod i uz dodatak novih feature-a kao što su Impulse triggers, zahteva dodatno vreme za pisanje i optimizaciju potrebnog PC softvera.

Microsoft namerava da Xbox One kontroler radi u svim PC igrama u kojima je do sada bio podržan Xbox 360 kontroler.

Prethodno je najavljeno da Kinect senzor koji će se nalaziti u svakom Xbox One pakovanju neće raditi na Windows računarima i da se sprema posebna verzija novog Kinect-a za Windows.



StarCraft Universe MMO na Kickstarteru

Fan-made projekat StarCraft Universe je otpočeo kickstarter kampanju.

Ovaj StarCraft 2 mod koji real time strategiju pretvara u MMO u stilu World of Warcraft-a će se odigravati u alternate-history StarCraft univerzumu. Kreatori su procenili da im je potrebno \$80,000 kako bi mogli da ostvare ono što su zamislili.

Igra bi ako se sve bude odvijalo po planu trebalo da otpočne open betu u 2014-oj. Planirana je kao free to play naslov. Blizzard Entertainment je "dao svoj blagoslov" za ovaj projekat.



Plants vs Zombies 2 izašao za iOS uređaje

EA je objavio Plants vs Zombies 2: It's About Time koji je od sada dostupan za iPhone i iPad uređaje.

Igra je još od 9. jula dostupna u Australiji i Novom Zelandu, koji su PopCap-u poslužili kao "test teritorije" pre nego što je igra postala dostupna na svim App Store prodavnicama.

Plants vs Zombies 2 je free-to-play. Sadrži nove vrste biljaka i zombija kao i touchscreen bazirane power-ups. Još uvek nema reči o dostupnosti na drugim platformama a mi se usuđujemo da prognoziramo da je Android verzija sledeći korak za PopCap i EA.



Battlefield 4 Battlelog samo na Next-gen konzolama i PC-u

Battlelog feature za predstojeći Battlefield 4 neće biti podržan u Playstation 3 i Xbox 360 verzijama igre, potvrdio je Battlelog Assistant Producer Jesper Nielsen.

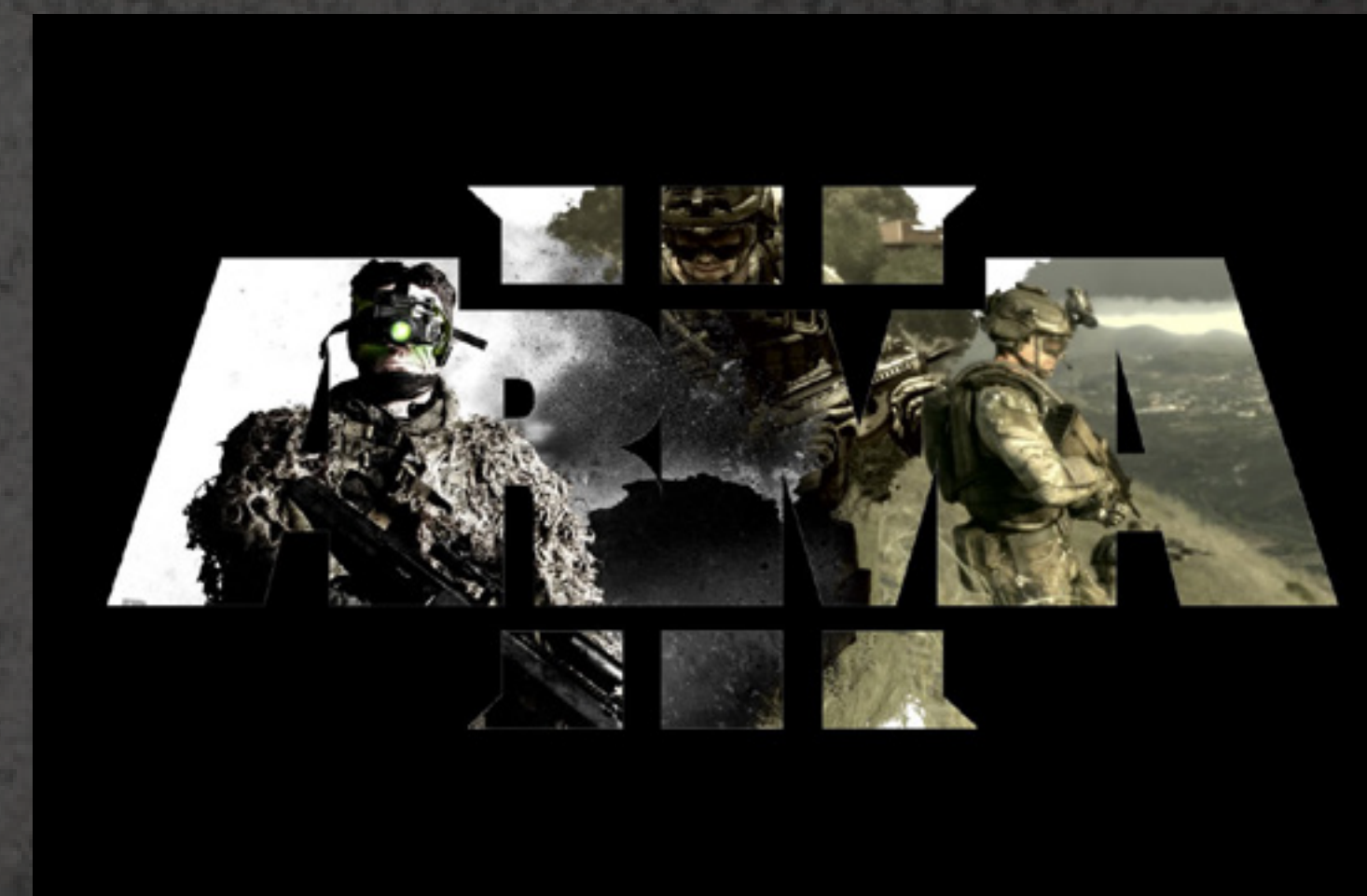
Playstation 4, Xbox One i PC igrači će biti u prilici da smartphone ili tablet koriste kao displej na kome će biti prikazana aktivna mapa u toku igranja. Battlelog će takođe omogućavati igračima da promene weapons loadouts na smartphone-u ili tabletu dok čekaju na respawn, prikazivaće standardne statistike, regionalne leadeboard-ove pa čak i omogućavati igračima da traže drugi server mid-game.



ArmA 3 kampanja odložena za period posle izlaska igre

Češki independent studio Bohemia Interactive je saopštio da story kampanja za ArmA 3 neće biti dostupna kada se igra bude pojavila na tržištu, već nešto kasnije nakon njenog izlaska.

Iz Bohemia Interactive-a su rekli da nisu u stanju da kampanju završe na vreme i da su odlučili da je bolje da celu igru ne odlažu zbog toga. Kampanja će biti dostupna nakon launch-a i to u vidu tri besplatna DLC dodatka koja će nositi nazive Survive, Adapt i Win. Prvi DLC bi trebalo da se pojavi mesec dana nakon izlaska igre (za sada je potvrđen samo treći kvartal 2013).



Vršimo servisiranje i Flashovanje **RGH / JTAG Xbox360 i PS3**

Sređujemo **RR0D na Xbox 360**

Čipujemo i softmodujemo **Nintendo Wii**

Čipujemo **Nintendo GameCube**

Flashujemo **Sony PSP**



KONZOLA.RS | XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Stigne meni pre nekoliko meseci kompjuter, situacija – klinička smrt. Samostalna dijagnoza – „neće ništa da pokrene“. OK, hajde da vidimo o čemu se radi. Uključim ja komp, prvo ide neka poruka BIOS-a kako baterija nije originalna i savetuje se da se ne nastavlja dalji proces. Malo tu wtf-ujem, ali idemo dalje. Boot – Windows XP. OK, šta sad, možda je ok ... kreće boot i traje, traje, traje ... nikad kraja. Pokreće se konačno radna površina, normalno, prepuna ikonica, ima 4-5 praznih polja. Tu je i wallpaper koji zauzima 2/4 ekrana, oko njega ona standardna plava Windows boja, iako je slika na wallpaperu neka crna sa crvenim. Naravno, kako to obično biva, eto i dva anti virusa – McAfee i Avira.

Kažu, taj McAfee je od skoro instaliran, „nemaju pojma kako, sam se pojavio“. Mhm ... sam se pojavio. Nisam hteo da ih pitam da nije slučajno „sam došao“ uz Adobe Flash instalaciju ali nema veze. Pored anti virusa, uz Windows se butuje sve šta se butovati može – torrent, skype, neki meni nepoznati „parčići“ softvera ... Nakon jedno 20 minuta golgote, prestade da drlja hard disk i da se otvaraju programi. Probam, zaista neće da se pokrene „ništa“. Slike se ne otvaraju, ne radi MyComputer... Za početak, hajde da probamo internet. Naravno, browser je Internet Explorer. Radi ... dobro, jedna ok stvar. Odlučim da skinem Malware bytes Antimalware, pa da vidimo. Dok se otvarao dijalog za snimanje na hard disk, padne mi napamet da ujedno proverim slobodan prostor na hard disku.

Ima dve particije, OK, to nije toliko loše, možda znaju da koriste kako treba. Malo morgen! D particija koja je kao „backup“ i za „fajlove“ ima još 500MB slobodno od 40GB, dok C partijica, sistemska, od 120GB poseduje jedva 250 megabajta slobodno! Naravno, na pitanje čime je prostor zauzet dobijam odgovor „ne znam“. Jednostavni disc cleanup nudi brisanje temp fajlova u vrednosti od 5GB (to

nisam mislim nikada video), a kasnije čišćenje, nedovoljno zanimljivo za pisanje ovde, odstranjuje još desetak gigabajta sa jedne i tridesetak sa druge particije.

Anti-malware se uspešno instalira i uspeva da otkrije ni više ni manje nego 260 „ukaljanih“ fajlova. Uklanjanje svega toga dovodi do ponovnog uspešnog startovanja MyComputera, slika i svega ostalog, uz opšte oduševljenje vlasnika laptopa. Odlučim da deinstaliram jedan antivirus, na drugom pokrećem proces skeniranja. Ubrzo nakon početka, posle 2-3 minuta, kompjuter se gasi. Ja zbunjen. „Ah da, hoće to, pregreje se pa se ugasi“. Pipnem, opečem se. „Pa jel ste ga nekada čistili, otvarali, makar usisavali?“, „Ne, ne, ne smemo, da ne usisamo neki važan deo“. Ooookkkkk ...

Ništa, sredim ja tu još malo ponešto oko kompa, sad je malo rasterećeniji, nema viruse i malware, brže se startuje, čak sam ga i usisao malo i dodatno očistio. Kažem – „Obavezno bekapujte važne stvari, lako se može desiti da se ovako nešto ponovo dogodi, star je i kompjuter itd“. Naravno, pored standardno „Ali zar neće antivirus da spreči viruse?“ dobijem odgovor da će se starati.

Pre dva dana – „Jao, jao, opet ništa ne radi, jao, jao“. OK, budem fin, daj da vidimo, možda je nešto novo. Naravno, ista situacija – računar pretrpan, desktop ceo popunjen, opet je tu McAfee, opet gomila startup programa. C particija ovoga puta na 500MB slobodnog prostora, pritom se pojavljuje neka suluda malware poruka, evidendan „hoax“ nekog crva. Tu dobijam i komentar „E to se pojavljuje od kad si ti prošli put sredio kompjuter!“.

Tako da, ja uopšte ne vidim kao loše to što se novi laptopovi isporučuju sa Ubuntuom i drugim alternativnim operativnim sistemima.

Opet te popravke računara

Help

2013 gamescom

GamesCom od kojeg se puno očekuje, mogao bi biti naslov svakog članka za najveći sajam video igara u Evropi ove godine, koji se kao i proteklih 4 organizuje u Kelnu. Prošlogodišnji nije bio sjajan, ne samo zbog toga što su izostali veći igrači poput Nintendo i Microsofta, već i zbog toga što ovi koji su ostali, poput Sonija, nisu imali šta specijalno da ponude. Ove godine je situacija naravno u potpunosti drugačija jer se Nintendo vratio i prikazao WiiU i igre za njega (doduše, to sad nije ni bila neka specijalna novost) a važnije od toga, u halama se ponovo našao Microsoft sa Xbox One konzolom a tu je iznova i Sony sa PlayStation 4. Obe ove konzole doživele su premijeru upravo na GamesCom-u i svi su mogli da ih isprobaju.

Rekordna posećenost od 360.000 posetilaca (60.000 više nego prošle godine) ide u prilog tome da su i igrači širom Evrope (pre svega iz Nemačke, razume se), bili jako zainteresovani da isprobaju novitete iz MS i Sony "kuhinje". Tu je i veliki broj novih naslova koji su predstavljeni, poput Destiny, Assassin's Creed 4, Call of Duty Ghosts, Hearthstone, Diablo 3 Reaper of Souls, Killzone, WatchDogs i tako dalje. Na narednim stranama pogledajte naše utiske iz Kelna i to šta se nama dopalo a šta nije na svakoj od individualnih prezentacija.

Uvod

www.playstation.com

PS4

Partner puta: Sony PlayStation



2013 gamescom

Utisci sa show floor-a

Jasno je, bez puno priče, šta su najveći noviteti GamesCom-a ove godine - PlayStation 4 i Xbox One. Sony je i prošle godine bio prisutan na sajmu, doduše u nešto manjem obimu, dok je Microsoft napravio svoj come back, pošto je proteklog leta pauzirao. To isto je uradio i Nintendo, koji je opet tu, sa svojom konzolom Wii U, ali od nje već jako mali broj ljudi očekuje nešto specijalno. Kada smo već odmah započeli sa temom konzola, hajde da tom temom i nastavimo. Pre svega, evidentna je nešto veća privrženost Electronic Artsa Microsoftu, što je donekle nagovestio "forom" i Brajan iz EA kada je rekao da više voli Xbox ekipu (uz "šalim se, šalim se" nakon toga) ali nešto veći pokazatelj je činjenica da se Xbox štand praktično "sliva" u EA štand i da dele neke zajedničke vizuale. Mnogo važnije od rekla-kazala priča naravno jeste popularnost konzola. Možda neće baš doći kao preveliki šok, ali ako je suditi po gužvi ispred štandova i čekanju na red, PS4 "šije" za nekoliko dužina direktnu konkurenciju. Da biste na PS4 probali neke od čak i dobro poznatih igara, morate čekati 20-30 minuta, dok se za Xbox igre ne čeka više od nekoliko i tek za najveće hitove postoje nešto veći redovi.

Trenutni nešto veći problem obe platforme leži u tome što nemaju baš puno launch naslova koji će biti ekskluzive i na kojima će bazirati prodaju. Sony ima Killzone i Driveclub, ali je najveća pažnja usmerena na novi Assassins Creed, koji će se zapravo još pojaviti i za PS3. Slično je i sa Xbox One koji ima jedan od flagshipa u vidu nove FIFE (ili makar to oni tako predstavljaju sa besplatnom kopijom FIFE uz svaki pre-order Xbox One-a), a koja će se opet pojaviti i za sisteme trenutne generacije kao i PS4.

Inače, iskustvo iz prve ruke (u bukvalnom smislu) je da je Xbox kontroler znatno bolji nego ovaj trenutno aktuelni za X360. Bolje leži u ruci, nekako je manje "naduvan" i znatno je prijatniji za igranje, makar u ovom kratkom periodu koliko smo imali prilike da ga isprobamo.

Sa druge strane, PS4 kontroler ne dozvoljava puno iznenađenja - dosta je sličan onom trenutno aktuelnom i svi njegovi noviteti ne narušavaju osećaj koji je stvoren još kod prvog kontrolera za PlayStation (1) a kasnije proširen vremenom sa PS2 i PS3 kontrolerima.

Imali smo prilike da isprobamo nVidia Shield! Šta reći ... interesantna igračka ... "Boluje" od toga što igre nisu u potpunosti kompatibilne sa "štitom" pa zahtevaju da ipak tapkate i po ekranu pri tom pomerajući ruke sa kontrolera, što ume da bude dosta neprijatno iskustvo jer se i ekran samim tim pomera napred nazad, vi morate da odustanete od dobro pronađene pozicije za igranje ... Kao što ste primetili, uređaj nije nimalo mali pa se ne može reći ni da je posebno prenosan. Sve u svemu, videćemo kako će to raditi u praksi ali za sada se čini da je ovaj projekat nVidia najavila pre nego što je prenosni gaming ipak otišao u nekom drugom smeru.

Jedna od hala je, kao i svake godine do sada, rezervisana za "kompetitivni gaming" odnosno igranje multiplayer i online video igara. Upravo tu nalaze se štandovi Razer, Roccat, ESL-a, Riot-a (League of Legends) i Wargaming-a. Stvari su se tamo lagano zagrevale i nije bilo prevelike gužve, ali su se tokom svih dana do nedelje održali i neki zaista zanimljivi



okršaji vodećih svetskih ekipa u League of Legends i drugim poznatim igrama. A gde je Wargaming sa World of Warplanes, tu je naravno i Warthunder od Gaijin Entertainmenta.

Warframe je takođe prisutan sa manjim štandom kod kojeg je najbolji slogan - Ninjas play free, ali je to, uključujući i igru, najbolji deo. Everquest Next je nažalost prikazan samo kao jedan trejler, bez mogućnosti nešto dužeg igranja. Ukoliko bismo sudili po štandovima kompanija poput Activisiona ili Blizzarda, krize u ekonomiji širom sveta kao da nije ni bilo! Activision je bukirao jedan od do sada najvećih štandova u istoriji gde potencira dva naslova od kojih puno očekuje - Destiny i Call of Duty Ghosts.

Što se tiče Blizzarda, situacija je manje više jasna i nema posebnih iznenađenja. Mists of Pandaria je ekspanzija za WoW a tu je i Diablo 3 za konzole. Od novih stvari naravno prikazan je i igrabilan dodatak za Diablo 3 - Reaper of Souls. Dalje, tu je naravno i HeartStone, najavljena "kartaška" igra u Warcraft svetu koju takođe, ukoliko ste spremni da sačekate duže, možete da probate. Ovoga puta ništa od StarCrafta.

Ubisoft je izdavač koji takođe ima pune ruke posla i očekuje dosta od svojih naslova. Naravno, razvijaju oni i novi South Park i tome slične stvari, ali znate na šta mislimo - WatchDogs i Assassins Creed IV Black Flag. Iskreno, pored već viđenih materijala sa E3 sajma nismo mogli da primetimo ništa novo, izuzev informacije da će WatchDogs za PS4 imati dodatni gameplay u trajanju od 60 minuta i bonus dodatke. Kao i da se AC IV može lako igrati na konzoli pa potom na PS Vita prenosnom uređaju. Sve ovo smo videli na PS4 konferenciji za novinare pa je jasno da ako EA voli Xbox One, ko voli PS4.

Na samom show flooru mogli smo da vidimo sve nove Electronic Arts naslove, među kojima se najviše nade polaže u, pored FIFE, Battlefield 4 i Titan Fall. Na prvu loptu, od Battlefieldda, ukoliko niste fan, nemojte da očekujete puno,



dok će Titan Fall zapravo možda biti i interesantno za igrati, videćemo.

Naravno, postoji i čitava plejada drugih naslova koje treba pogledati, poput FireFall-a, kojeg smo i odigrali! Deluje zanimljivo, svakako bolje nego prezentacija prošle godine, ali je čini se i dalje u jako ranoj alfa verziji igra što samim tim znači da je jako teško proceniti kakav će biti finalni proizvod. Iskoristili smo i nekoliko desetina minuta da pogledamo WildStar NC Softa i moramo da kažemo da je i ova igra preživela velike promene, posebno po pitanju gameplay-a i da deluje fluidnije i nekako "aktivnije".

Ludi Saint's Row je takođe tu u svom najnovijem delu i prvi utisci su krajnje pozitivni, naravno ukoliko volite ovakav vid igara. Ono što je interesantno a što nismo primetili je novi NBA Live, iako je najavljen, nema ga na štandu EA, niti je bio deo EA prezentacije, iako se nalazio u uvodnom trejleru. Sa druge strane, NBA 2k14 poseduje svoj veliki štand, pa fanovi košarke neće morati da brinu da će njihovi apetiti biti zadovoljeni.



2013 gamescom

Destiny

Iz mali smo priliku da prisustvujemo prezentaciji Destiny-a. Ekipa iz Bungie i Activision kompanija je najpre prikazala ViDoc, odnosno video dokumentarac posvećen ovoj igri i to po prvi put ikada, takoreći - premijerno! Kažu, najzbudljivija će biti kooperacija i saradnja sa drugim živim ljudima. U pitanju je Bungie akcioni FPS sa velikim brojem igrača u velikim prostranstvima i zaista lepo dizajniranim okruženjima.

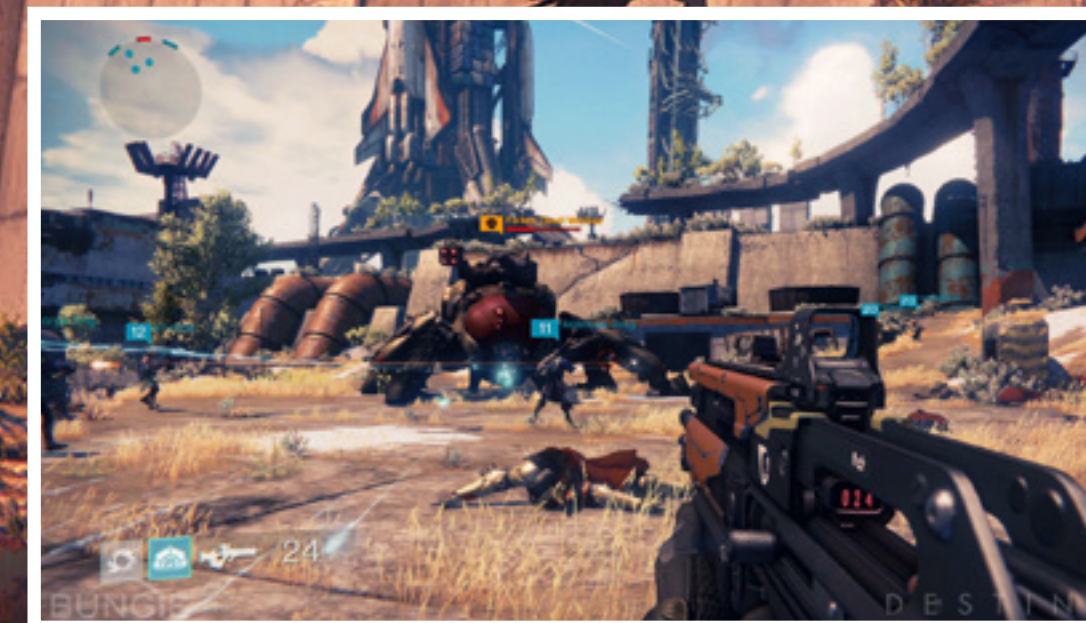
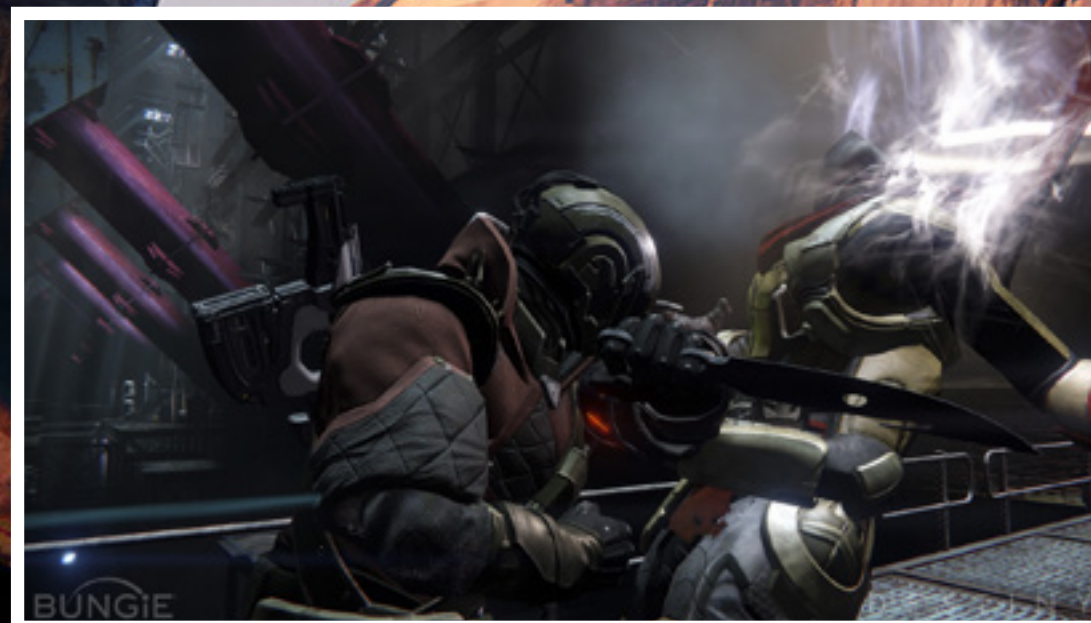
Kreiranje karaktera je jedna od veoma važnih stvari u igri. Postoje tri pozicije za oružje - primarno, gde su obično puške i dvocevke, zatim sekundarni slot za pomoćno oružje koje će biti od koristi u specifičnim situacijama i pomoći kada nijedno drugo oružje ne može da se iskoristi. Treći slot je slot za teško naoružanje koje je predviđeno za činjenje velike štete u jako malom vremenskom periodu.

Jedna od glavnih opcija u igri, kako kažu developeri, su novi elementi kooperativne igre koji podrazumevaju borbe sa velikim brojem saigrača. Ne postoji matchmaking već samo upadate na server i krećete u avanturu, nešto poput MMO naslova. Destiny bi trebalo da poseduje događaje za svako "raspoloženje". Za one koji samo vole da istražuju, za one koji vole da kooperativno igraju sa drugima, za one koji bi da se bore protiv drugih živih protivnika i tako dalje. Igrači imaju i po jedan "super" udarac, koji je posebna "specijalka" kojom ćete dosta lako eliminisati bilo kojeg protivnika.

Iako postoji veliki broj zanimljivih skinova glavnih likova, u igri ipak ne postoji mogućnost da dizajnirate svoj armor ili

ga ukrasite na poseban način, ukoliko on već nije napravljen od strane Bungie dizajnera. Akcija deluje fluidno i dosta zabavno.

Deluje da je borba zaista interesantna i da će igrači imati jako puno zabave igrajući Destiny, ali moramo priznati da ćemo nešto veći sud moći da damo tek kada budemo odigrali igru. Za razliku od drugih velikih naslova, Destiny na žalost na Gamescomu nije bio u igrivoj formi na show-flooru.



2013 gamescom

EA

Sudeći po gužvi ispred prostorija za prezentovanje igara, TitanFall je definitivno jedan od najvećih hitova koje EA ima da ponudi u narednom periodu. Tu je naravno i Battlefield 4, ali uz minimalne promene i dobro poznatu franšizu, ova igra zaista nema šta novo i iznenađujuće da ponudi svetu. Sa druge strane, TitanFall sa zanimljivom fizikom dovoljno je zabavan i kada samo trčite okolo, skaćete po zidovima i bacakate se sa zgrada. Potom ubacite i element pucanja i ubijanja protivnika, i to je zabavno. I onda povrh svega toga, upadne i dodatak titana, velikih "humanoidnih" robota u koje možete uskočiti i potom načiniti veliku štetu svemu što vam se nađe usput. Takođe, titanima ne morate upravljati, možete im se i nakačiti na "krkače" i tako se brže prevesti na lokaciju na kojoj se odvijaju borbe. Problem koji imamo sa ovom igrom je što grafika deluje pomalo ... isprano. Ne nužno matoro na bilo koji način, već pomalo blede i ne toliko uverljivo. To naravno ne mora da bude posebno značajno kod ocene kvaliteta, gameplay je najvažniji, ali će isto tako jako puno zavisiti od balansa mapa, a o tome za sada ne znamo puno.

Kad smo kod popularnosti čekanja na red, Command & Conquer izgleda neće baš najbolje proći na tržištu, jer za ovu igru nema apsolutno nikakve gužve. Takođe, u previše je ranoj alfa fazi i uopšte nismo zadovoljni time kako sve to izgleda.

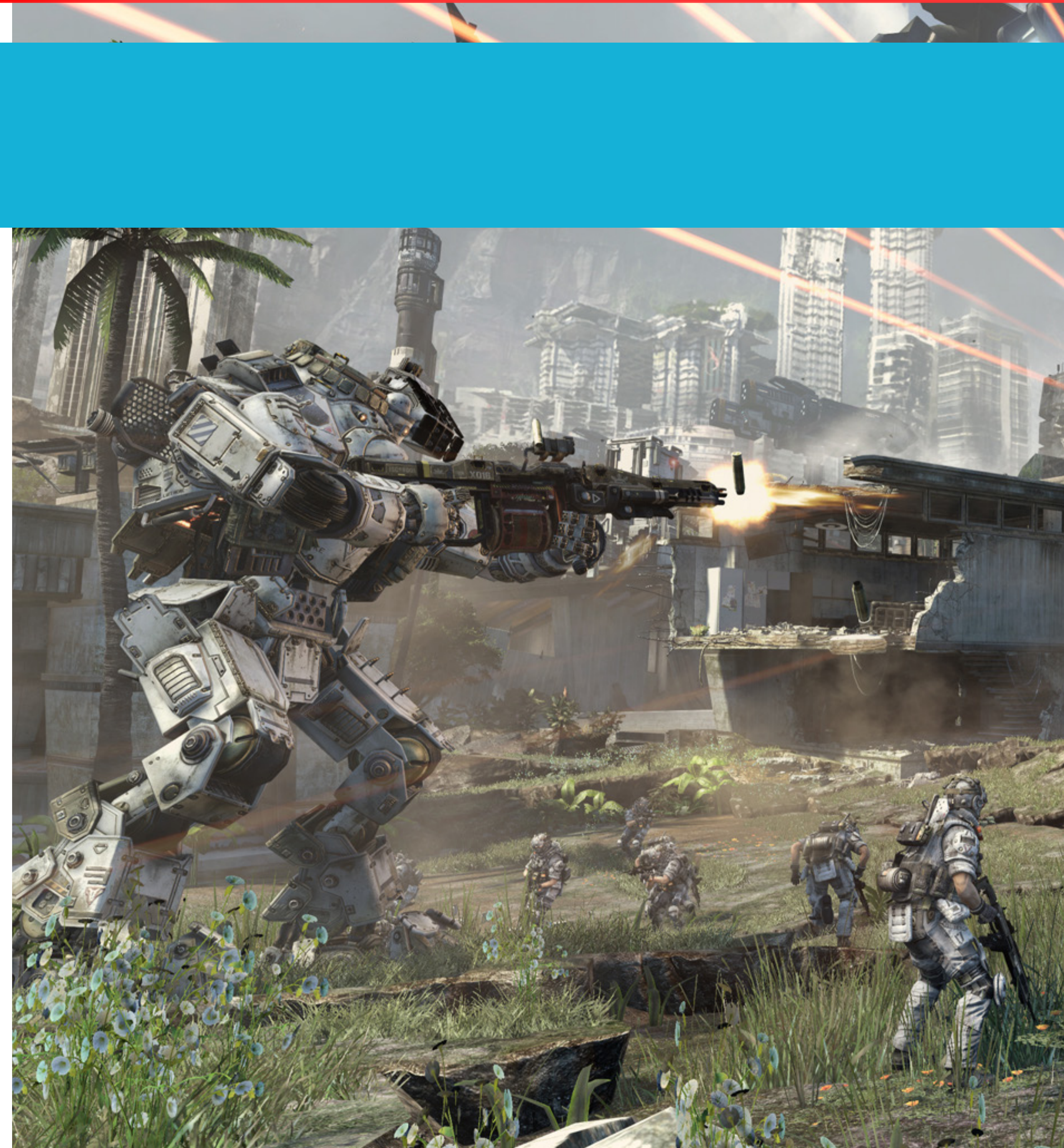
Kao veliki fanovi PopCap-a nismo mogli da odolimo a da ne odemo prvo do ove grupe ljudi. PopCap je, pored Plants vs Zombies 2 koji su već izdati i prilično "provaljeni" predstavio

svoja dva nova naslova - Peggle 2 i Plants vs Zombies Garden Warfare.

Što se tiče Peggle, moramo priznati da nikad nismo bili preveliki fanovi, ali sve od mehanike je tu, a pritom je dodatno unapređena i proširena novim mogućnostima. To znači da će svi oni koji su uživali u prvom delu sigurno još više uživati u nastavku. Međutim, čini se da će pravi hit biti Plants vs Zombies Garden Warfare. Koristi Frostbite engine, omogućava 16 na 16 okršaje između zombija i biljaka i donosi tonu simpatične i humorom prožete zabave. Svaka od jedinica može se proširiti novim mogućnostima, dodacima, poboljšanjem oružja ali i kozmetičkih promena koje podrazumevaju drugačiji izgled vaših jedinica. Nije prikazano ništa novo u pogledu gameplaya od onoga što smo već imali prilike da vidimo.

Sa druge strane, Boss mode jeste zanimljiv dodatak. Trenutno je ekskluzivan samo za Xbox One i omogućava igračima da putem Kinecta ili kroz surface enabled uređaj kontrolišu situaciju i vazduha, pomažu svojim saborcima, organizuju napade i daju savete. Međutim, pitanje koje se postavlja jeste kako će biti usaglašeno i po pitanju balansa rešeno u koliko jedan tim nema "boss-a" a drugi ima i to je nešto na čemu i PopCap ekipa i dalje radi i pokušava da nađe najbolji način za balans. Garden Warfare izgleda dosta obećavajuće, radujemo se ovoj igri definitivno.

Utom, šetajući ka drugim prezentacijama naišli smo na nešto što smo propustili do sada - Dungeon Keeper! Da, onaj

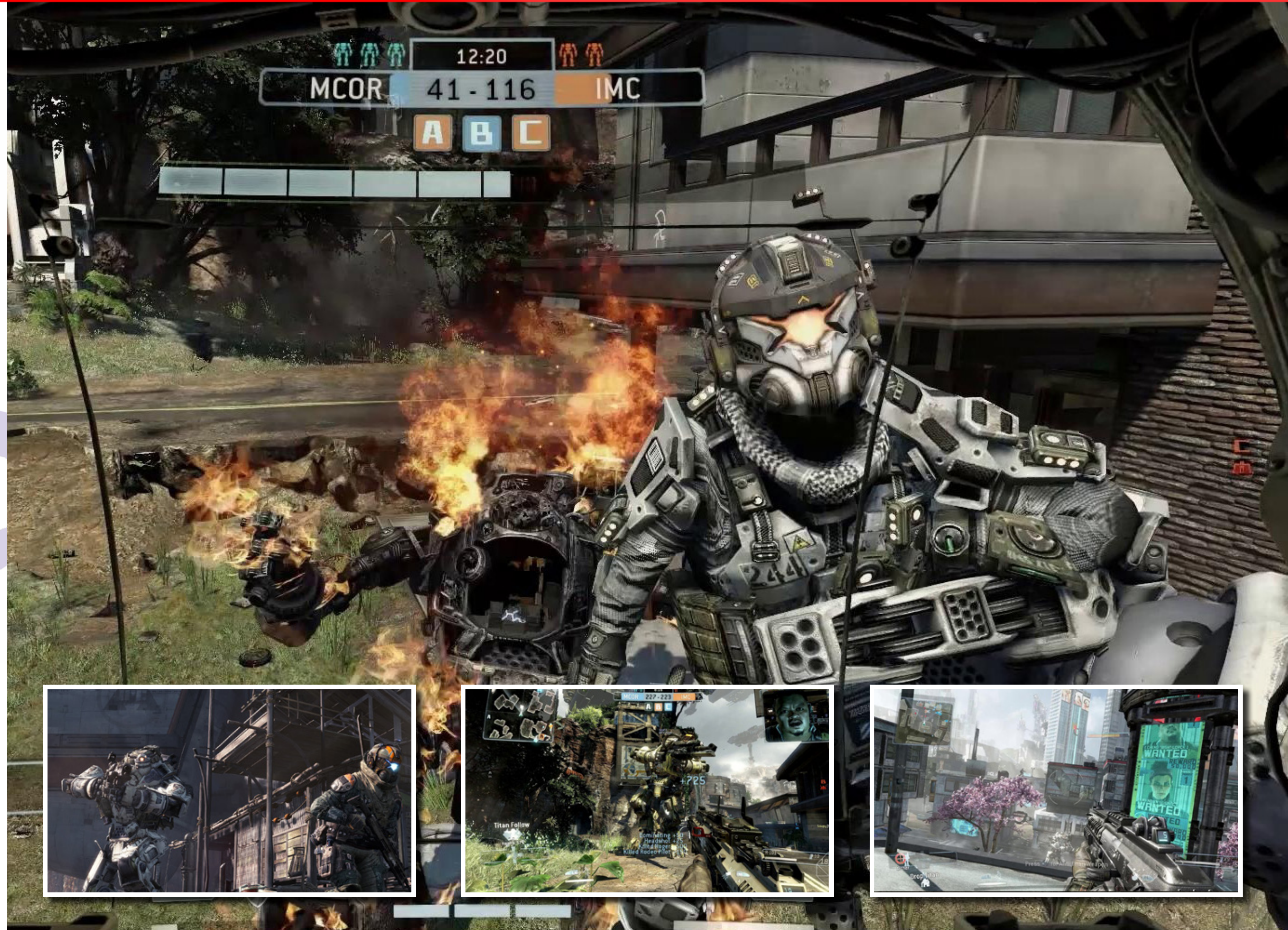


Dungeon Keeper je doživeo svoj rimejk! Naravno, nema puno veze sa originalom i sada je napravljen za mobilne platforme, ali svakako deluje interesantno. Pojaviće se u narednom periodu za iOS i Android, u potpunosti je besplatan i omogućava da se prisetite gaminga devedesetih i lupite pokoji šamar ružnjikavim impovima.

Sve je i dalje tu, izgradnja tamnice, unapređenje, stvaranje jedinica. Pored kampanje za jednog igrača, Dungeon Keeper naravno poseduje i multiplayer opciju, gde vas igra automatski "uparuje" sa protivnikom odgovarajućeg nivoa težine. Naravno, od matchmaking-a zavisi da li vi napadate protivničku tamnicu ili branite svoju, a isto je i sa igrom za jednog igrača - misije se razlikuju u skladu sa tim da li su napadačke ili odbrambene. Dungeon Keeper je potpuno besplatan za igranje ali će, očekivano, postojati opcija kupovine zlata i dijamanta kako biste ubrzali svoj napredak.

Imali smo prilike da probamo i novi Need for Speed Rivals i šta reći osim - zabavno! Nekakva kombinacija dobro poznatog NFS "šarma" i recimo Burnout-a, obezbediće ovoj igri izvesnu popularnost. Ne treba zaboraviti ni mogućnost da budete undercover pandur u brzom Lambou. A još možete i da "pomalo" kršite zakon. Ko to nije hteo da radi kad je bio mali?

Ono što je interesantno kod NFS-a je sistem napredovanja i otključavanja dodataka. Iako ih ima zaista puno, otključavaće se vremenom i moraćete da se potrudite da biste ih dobili. Interesantna stvar kod igre leži u činjenici da možete da igru posmatrate kao posmatrač i gledate mapu iz ptičije perspektive. Još interesantnije je što možete svojim prijateljima ili njihovim protivnicima pomagati i odmagati tako što ćete im isključivati mogućnost upravljanja vozilom, slati helikoptersku poteru, dodavati nitro i tako dalje.



2013 gamescom

Sony

Kada je Sonijeva Gamescom konferencija u pitanju, tu vam ne možemo preneti neke ekskluzivne informacije imajući u vidu da je događaj bio live streamovan na internetu, pa postoje velike šanse da ste i vi videli isto ono čemu smo mi prisustvovali uživo. Jedino što bi možda mogli da vam istaknemo što verovatno niste znali je to da je Sony bio prilično velikodušan posle konferencije sa nemačkim kulinarским specijalitetima koji su bili vrlo dobrodošli na iscrpljujućem događaju kakav zna da bude Gamescom.

Dakle glavna vest cele konferencije je bila najava datuma izlaska Playstation 4. Konzola će biti lansirana u 32 zemlje i to 15. novembra u Severnoj Americi i 29. novembra u Evropi. Cena je kao što je već prethodno bilo najavljeno u Los Anđelesu na E3-u biti 399 evra u Evropi i 399 dolara u Americi. Sony ističe da do sada ima preko milion pre-orderovanih primeraka.

Druga po redu "glavna" vest, ako nam dopustite da ove vesti kategorizujemo, je ponovo vezana za cene, datume i slično a ne za neku novu igru recimo kao što smo očekivali i zbog čega smo malo i razočarani, obzirom da je Sony pre Gamescoma najavljivao i novitete ovog tipa. Dakle, ta druga važna vest je da je PS Vita dobila price cut. Cena je od sada 199 evra u Evropi. Odlična cena za ovaj hardverski sjajan handheld uređaj. Ostaje nam da vidimo hoće li Sony konačno uspeti da iskorači i sa dovoljnom količinom kvalitetnog softvera. Vita bi trebalo da dobije i boost kada se pojavi PS4 na tržištu zbog remote play funkcionalnosti.



PS3 je takođe doživeo popust za 12GB model koji od sada košta 199 evra/dolara u Evropi i Americi.

Od igara kao što smo rekli na žalost nismo videli neke velike novitete. Pokazan je očekivani repertoar PS4 igara o kojima već znamo dovoljno i sledeći korak je jedino da ih odigramo. Svaka dodatna prezentacija je u ovom trenutku suvišna. Killzone: Shadow Fall, Infamous: Second Son, DriveClub, Knack za PS4 kao i Gran Turismo 6 za PS3. O Assassins Creed i Watch Dogs iz Ubisoft-a je takođe bilo reči.

Sony je ponovo u prvi plan zeleo da istakne i saradnju sa indie developerima i otvorenosti Playstation 4 kao platforme za njih. n++, Binding of Isaac, Thomas was alone samo su neke od igara koje će biti dostupne i na Playstation 4.

Chinese Room je najavio Everybodys going to the Rapture rađenu u CryEngine-u 3. Tequila Worlds je najavio Rime koji nam se na prvi pogled prilično dopao. Trejlerom je prisutan bio i Shadow of the Beast rimejk. Najavljen je Minecraft za PS4, kao i free-to-play War Thunder koji će traditi zajedno sa PC verzijom.

Sve u svemu solidna konferencija za Sony, mada moramo da kažemo da smo očekivali možda i malo više noviteta. Bilo kako bilo, launch Playstation 4 je za samo par meseci i Sony se očigledno svim snagama sprema za tržišnu utakmicu sa Microsoftom koja ponovo počinje iz početka.

2013 gamescom

Dve igre koje apsolutno dominiraju na Ubisoftovom prisustvu na ovogodišnjem GamesCom-u su Assassins Creed 4 i WatchDogs!

Pošto je već dobro znano da nismo preveliki fanovi Assassin's Creed serijala, pokušaćemo da budemo što objektivniji. Prvo, borbe nam se čine nešto bolje nego u prethodnom delu, odnosno ne tako trome, neefikasne i nekako bez osećaja da ste zapravo nešto postigli. So, that's a good thing. Drugo, evidentno je da su se pomorske bitke dopale igračima u trojci pa su sada odlučili da na to bace čitav fokus četvorke. To je i dobro i loše, zavisi iz kog ugla se gleda. Borbe na pučini su produbljene, postoje novi načini napadanja protivničkih brodova i odbrane od napada, naravno tu je i mogućnost preskakanja na drugo plovilo i 1na1 fajt sa protivnicima. Grafički, igra izgleda jako slično kao trojka a i jeste svojevrsni polu-dodatak, polu-standalone, polu-nastavak u pitanju, pa ni ne čudi što ga mnogi nazivaju i Assassin's Creed 3,5.

Sa druge strane, WatchDogs! Hit igra, right there! Do sada se već toliko toga pojavilo i igra je u finalnoj fazi pred izdavanjem tako da zaista nemamo šta puno da dodamo, osim da će zasigurno biti pravi predsezonski hit kojeg ne bi trebalo propustiti ukoliko vam se ovaj tip igara dopada.

Ubisoft



2013
gamescom

Call of Duty Ghosts

Jedna od igara koja svakako izaziva najviše pažnje i formira najveće redove na GamesCom 2013 je Call of Duty Ghosts. Ova igra, koju potpisuje Activision, svakako polaže jako puno toga u multiplayer aspekt. Upravo iz tog razloga je i fokus prezentacija na GamesComu - multiplayer.

Svaki od igrača je u prilici da formira svog karaktera na način na koji on želi. Developeri navode da će biti moguće birati skoro 20.000 opcija za podešavanje likova. Novitet je činjenica da ima više perkova nego ikada, čak 35 među kojima možete birati i "kačiti" na svog vojnika. Svi perkovi podeljeni su u sedam većih kategorija - brzina, okretnost, "šunjanje", svesnost, otpornost, oprema i "elite", da ne kažemo elitizam.

Sve kategorije mogu se u potpunosti slobodno kombinovati i isprobavati, ali u svakom trenutku je moguće imati samo osam aktivnih perkova među kojima svaki od njih košta od jednog do pet poena. Ukoliko na primer odlučite da ne koristite sekundarno oružje, moći ćete da iskoristite još tri poena za perkove.

Tu su i "strike" paketi, koji su podeljeni u tri standardne kategorije - napad, podrška i specijalista. Assault je naravno baziran na ubijanju protivnika i nagrade koje dobijate su mogućnost da špijunirate protivnika satelitom, da vas vaš pas saborac upozorava na protivnike i napadne ukoliko je potrebno i mogućnost da u borbu krenete kao manijak koji vitla nožem i brzim kretanjem onemogućava

neprijatelje da ga spaze pre nego što bude kasno. Dobijate i veliki oklop i dosta ste snažni, ali sa druge strane, zdravlje vam se ne regeneriše.

Rola podrške dobija svoje poene takođe za ubistva ali ne gubi brojač ubistava nakon smrti. Poboljšanja za ovu rolu su napredni dron koji detektuje protivnike i štiti od eksplozija, lasersko navođenje raketa i mogućnost da uskočite u helikopter i napadate protivnike. Takođe specijalista dobija dodatne perkove uz više povezanih ubistava.

Što se tiče modova u igri, postoji ih ukupno sedam - pored standardnih tu su i Search and Rescue, sličan kao Search and Destroy ali možete oživljavati svoje protivnike. Tu je potom Cranked, mod u kojem ubistvima dobijate nove mogućnosti ali uz "kvaku" - uz nove sposobnosti aktivira se i brojač koji morate resetovati novim ubistvima ili ćete, kada dođe do nule, eksplodirati. Konačno, tu je i Blitz, mod u kojem probijate protivničku liniju odbrane braneći pritom svoju. U suštini vrlo slična stvar kao Capture the Flag.

Po prvi put u igri možete kreirati i ženskog karaktera. Sistem pucanja snajperom je potpuno promenjen. Sada kada zumirate snajperom ne vidite samo nišan i crnilo okolo, nego vidite centar a okolo vidite blurovanu sliku perifernim vidom kako biste znali šta se događa oko vas.

Squads je novi mod koji nije ni singleplayer ni multiplayer. Možete ga igrati sami ili sa pet saboraca - mogu biti živi a mogu biti i botovi. Vi odlučujete kako će izgledati vojnici i



koju će opremu imati, osim ukoliko nisu živi saigrači koji će to sami uraditi za sebe. U pitanju je svojevrsni co-op mod koji podrazumeva da svoje saborce povedete u borbu protiv kompjuterski vođenih protivnika. Možete takođe i igrati squad vs squad protiv drugih živih protivnika.

Tu je i Wargame mod koji se pak može igrati u bilo kojem drugom modu u ovoj igri. Squad assault je mod u kojem napadate offline squad protivnika. Dovoljno je da protivnici formiraju svoje timove i postave ih da budu dostupni za izazivanje. Oni će naravno odrediti loadout vojnika u tim timovima, ali posle naravno ne moraju biti prisutni kada ih vi napadnete. Igra poseduje unapređeni sistem kretanja, klizanja i naginjanja. Tu je i novi engine za zvuk u igri, ali i dinamičke mape, mape koje se menjaju u skladu sa brojem ubistava ili uništavanjem okruženja.

Novitet je i Call of Duty profil - profil koji je unikatan i koji se može povezati na bilo koji Call of Duty bilo gde i na bilo kom sistemu, tako da igru koju ste igrali kod kuće možete "preneti" kod prijatelja i igrati sa njim na njegovoj konzoli u co-op ili drugom modu.

Podsetimo još da će se igra pojaviti u prodaji 5. novembra za Xbox 360, PlayStation 3, WiiU i PC, a da će se, kada budu dostupne konzole, pojaviti i za PS4 i Xbox One.



2013
gamescom

The Witcher 3

Bili smo i na specijalnoj prezentaciji posvećenoj trećem delu Witcher serijala. Za početak smo imali prilike da pogledamo sinematik koji najavljuje igru a koji smo već videli na YouTube-u oko nedelju dana pre samog GamesCom-a. Sada kreće nešto znatno interesantnije, stvarni gameplay. Žao nam je što ne možemo da snimimo bilo šta i pokažemo vam detalje iz igre, ali za sada sve deluje u potpunosti u duhu Witchera, naravno grafički poboljšano u skladu sa vremenskom razlikom između dve igre.

Pre-alfa bild igre deluje zaista dobro i poprilično fluidno. CD Projekt RED, kako kažu developeri, uspeo je da u Witcheru 1 nauči kako da napravi dobar RPG, u Witcheru 2 kako da napravi dobru priču a u Witcheru 3 su sve to iskombinovali u jedno i poboljšali na mnogo načina.

Witcher 3 svet je ogroman i otvoren svet koji omogućava da ga istražite u potpunosti. Dizajneri kažu da igrač neće biti ograničen bilo čime i da će moći da istražuje okolo, traži okolne zadatke, bude svedok slučajno generisanih događaja i slično. Kažu da je svet Witchera 3 oko 35 puta veći nego svet prethodnog dela igre! Takođe, da biste prešli igru uz "standardno" igranje, trebaće vam, kako navode, oko 100 sati! Dešavanja u svetu zavise od okruženja, doba dana, vremenskih prilika ali naravno i onoga što radi sam Geralt odnosno njegovih mogućnosti.

Pored hodanja, Geralt uspešno jaše konja ali bogami i upravlja brodom. Zanimljivo je pomenuti da pored otvorenog sveta na suvom, Wticher 3 poseduje i otvoreni svet na

vodi, koji se takođe može istražiti u potpunosti na način na koji vi želite. Sve što vidite u daljini, bilo koji grad, planina, predeo jeste nešto što možete da istražite tokom vremena, bez ograničenja.

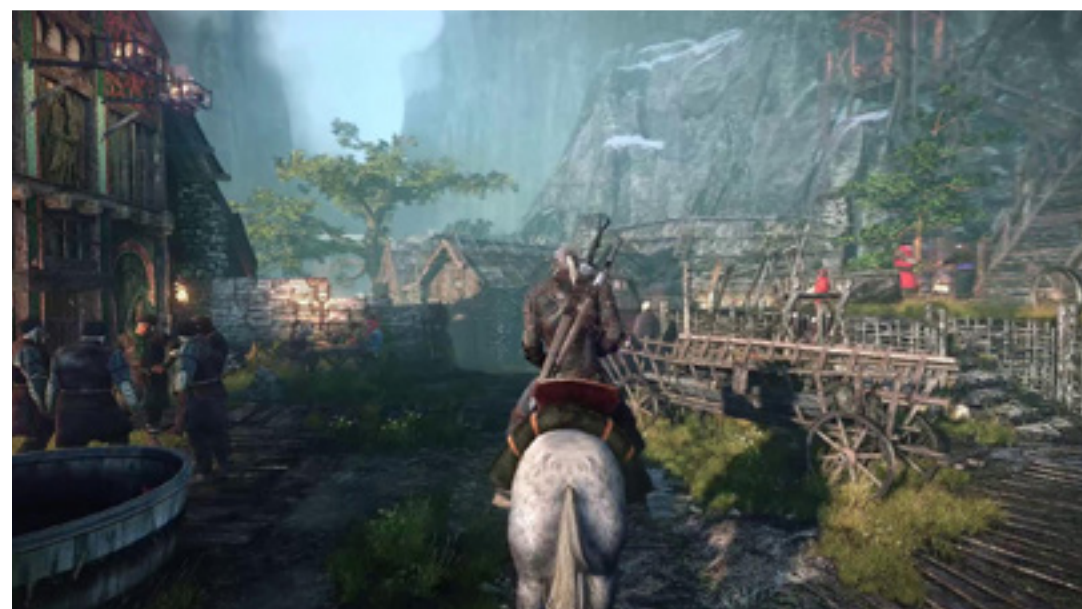
Već smo pomenuli, ali grafika zaista deluje odlično. Sistem borbe je već dobro poznat iz Witcher serijala. Deluje fluidno ali na trenutke pomalo veštačko i katkad isprekidano, uz ne tako realan osećaj da nekome zapravo činite štetu kada ga udarate mačem ili na njega bacate neku od magija. Arsenal poteza Geralta od Rivije dodatno je proširen i ne postoji pokret koji neće odgovarati da se nekome od neprijatelja nanese dovoljna količina štete, ali i dalje ostaje problem toga da jednostavno ne postoji osećaj da nekoga oštećujete ili ranjavate udaranjem.

Odgledali smo i borbu Geralta sa jednim od većih kreatura na mapi, koji nije nijedan od "glavonja" i moramo reći da podseća na neku od borbi iz prethodnog dela. U međuvremenu, počela je da pada i kiša, što utiče na brzinu kretanja Geralta, na dostupnost predmeta i prirode, na količinu ljudi koje srećete i na mnogo toga drugog. Inventar i enciklopedija znanja iz Witchera dodatno su unapređeni, intuitivniji i lakši za snalaženje. U njima ćete naravno uvek naći jako korisne i potrebne informacije oko protivnika na koje ćete naići, kako biste bili spremni za okršaje sa njima. Ono što smo do sada imali prilike da vidimo od gameplaya zaista deluje vrlo interesantno i priča, pošto prezentacija traje čitavih sat vremena, skoro da deluje kao radnja nekog fantazijskog filma. A podsećamo, ovo je



samo tek stoti deo onoga što Witcher ima da ponudi. Naravno, ostaje mogućnost da su developeri za nas odabrali posebno zanimljiv deo i da pored ovoga ima i dosta "smor sekvenci", ali to nećemo znati dok ne probamo full verziju. Ipak, znajući koliko su prethodna dva dela bila interesantna, ne sumnjamo da će i ovaj biti jednako ako ne i zanimljiviji.

Izbori u igri su zaista veliki i jako utiču na to kako će se igra dalje igrati, odvijati i kako će se priča razvijati. Baš kao u duhu prethodnih igara, izbori koje Geralt pravi nikada nisu "ispravni" niti "dobri", najčešće je u pitanju odabir između dva zla, pa ni u trećem Witcheru ne očekujte hepi end ili priče koje imaju uvek srećan završetak.



2013 gamescom

Posetili smo i dobre ljude iz Wargaming.net-a i od njih smo saznali neke novitete o proizvodima koje spremaju za naredni period. Odmah da kažemo, oko Warships-a se ne zna puno i sve što smo videli je ista ona prezentacija sa E3 sajma. Sve ostalo je obavijeno "velom tajne", izuzev činjenice da se izdavanje planira za 2014 godinu.

Prvo što nam je Wargaming priredio je bila prezentacija World of Warplanes. Mehanika u igri je završena, sve se odvija onako kako bi dizajneri želeli i trenutno se radi na balansu igre. Analizira se progres karaktera, kako oni napreduju i koje opcije poseduju i sve se to dovodi u red. Iskustvo iz World of Tanksa Wargaming je prebacio i na World of Warplanes, pa će ceo proces biti znatno kraći.

U ovom trenutku se u igru ubacuju britanski i japanski avioni, zajedno sa svojim specijalnim karakteristikama, tako da će svaki od njih uneti nešto novo u Warplanes svet. Recimo, Yak-7 je lak i okretan ali lako uništiv avion, zbog svojih slabih karakteristika zaštite unutrašnjosti aviona od napada.

Naravno, igra se startuje u vazduhu, nema poletanja i sletanja i odmah ste spremni za borbu. Dok se igra učitava, loading screen izbacuje karakteristike drugih aviona i direktna poređenja sa vašim, po čemu ste bolji a po čemu lošiji od njih i kako se odnosite prema baš tom specifičnom avionu. Borbe u vazduhu su skroz zabavne i deluje da neće biti tako teško "upasti" u njih. U skladu sa istorijski preciznim podacima, avioni u nebo mogu da idu samo do određene granice u skladu sa svojim karakteristikama, pa samim tim

Wargaming.net





praktično ne postoji fizički "zid" tj. kraj mape, već sve u skladu sa mogućnostima aviona.

Naravno, Wargaming.net potencira svoj free2win sistem i mogućnost da bez ikakvog ulaganja budete dobri, a ako želite da se poboljšate možete da kupite premium nalog. A taj isti premium nalog se od skoro zove "United premium account" što znači da jedan nalog koristite i za World of Tanks i za World of Warplanes a kasnije i za Warships. Odmah da odgovorimo i na to pitanje, ne postoje ideje da se iskombinuju sve igre i da budu jedan naslov na jedinstvenom serveru.

Jedan od noviteta je naravno World of Tanks za Xbox 360 koji poseduje isto izvođenje i sistem monetizacije kao PC varijanta. Igrači neće moći da igraju međusobno a Xbox 360 verzija je doživela neke promene u odnosu na PC verziju. Prvo, upgrade tenkova se radi po "paketima" a ne custom za svaku od opcija kao što je slučaj sa PC-jem. Tu je naravno i svojevrsna pomoć pri nišanjenju, kako biste lakše igrali joypad-om. Sva okruženja u igri su iznova doterana kako bi odgovarala velikom ekranu konzole, a isto se odnosi i na same tenkove. Za početak će u igri biti 60 tenkova, 6 mapa i dve nacije - Nemci i Amerikanci. Naravno, igra će se vremenom unapređivati kako vreme bude odmicalo sa novim updateovima na nedeljnom nivou.



Xbox igru u najvećoj meri obrađuje BigWorld server, tako da je na konzoli ostavljen ostatak - grafika, što obezbeđuje upravo najveći mogući kvalitet grafike u igri. Takođe, zbog specifičnosti konzolnog sistema, postoji opcija lakog povratka u igru ukoliko ona iz nekog razloga pukne.

Ono što nam se posebno dopalo jeste World of Tanks Blitz, verzija za mobilne platforme - iOS i Android. Izgleda zaista sjajno i deluje jako igrivo. Kontrole su naravno karakteristične za mobilne platforme, po ekranu pomerate prstom i tako se pokreće tenk ali i puca, što u početku deluje dosta konfuzno i komplikovano, ali kako vreme odmiče sve se lakše privikavate. Deluje kao zaista interesantna i "skromnija" verzija WoT-a za igranje dok ste u pauzama sastanka ili nešto slično. Za sada ne postoje precizni detalji kada će se naći u prodaji.



2013 gamescom

Skylanders SwapForce

Odmah u startu ne bi bilo loše da istaknemo da nismo previše upućeni u Skylanders igre i igračkice ali da svakako imamo u vidu fenomen koji je Activision napravio sa ovim serijalom. Stoga smo posetili i prezentaciju najnovije igre u Skylanders serijalu – SwapForce.

Igru pokreće kompletno novi engine. Developeri žele da likovi budu deo priče i da svi na neki način deluju unikatno. Sve igračke iz prvog i drugog dela ćete moći da igrate u trećem delu. Swapforce likovi su nešto veći nego obični likovi. Prisutno je osam elementarnih grupa. Jedna od značajnih novina koju će Skylanders igrači svakako sa oduševljenjem dočekati je i da likovi konačno mogu da skaču!

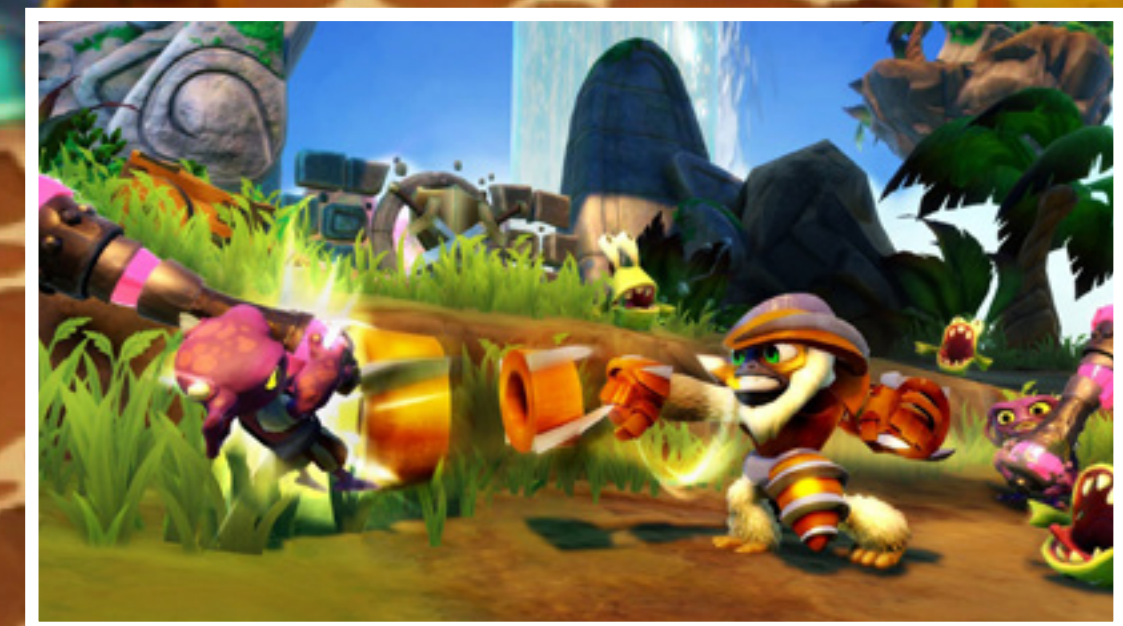
Ukoliko su vam potrebne karakteristike jednog lika i opcije nekog drugog, možete ih jednostavno zameniti odnosno kombinovati donju i gornju polovinu bilo kojeg od njih i dobiti novog i unikatnog karaktera. Oko 60% u igri je borba a 40% je istraživanje i rešavanje zagonetaka. Prisutno je 16 swap karaktera i samim tim više stotina kombinacija koje možete praviti i stvarati nove likove. Pored glavne priče postoje i sporedni zadaci koje možete aktivirati samo u slučaju da imate specijalnu kombinaciju mogućnosti vašeg Skylandera. Da li je to mamipara? Naravno da jeste!

Proširen je i gameplay u samoj igri i sada ne donosi više samo mogućnost da se borite sa protivnicima ali i prijateljima. Sada su tu i mnogobrojne mini igre koje možete igrati a koje variraju od surfovanja, preko pucanja, gađanja

grudvama, pogađanja zadataka i rešavanja sitnijih zagonetaka.

Likove možete da poboljšate i raznoraznim dodacima, štitom, jačim naoružanjem itd. Takođe, koje god da ste dodatke kupili u prethodnim igrama, možete da prenesete i u drugom i u trećem delu igre i oni će i dalje imati iste karakteristike. Likove možete da unapredite do nivoa 20. Trenutno ima negde oko 160 izdatih karaktera u Skylandersima sve ukupno.

Sve u svemu, ako planirate da vaše dete uplovi u Skylanders avanturu, budite uvereni u to da će Activision uvek biti tu da vam ponudi i veću količinu sadržaja nego što verovatno želite da kupite.



2013 gamescom

FireFall

Jedna od finalnih prezentacija kojoj smo prisustvovali na ovogodišnjem GamesCom-u je igra FireFall. U pitanju je igra koju smo pokušali da odigramo na show flooru ali nam nije pošlo za rukom zbog bagova i laga. Ujedno, to je igra sa kojom smo se prvi put sreli prošle a možda čak i prethodne godine na GamesCom-u (ko će više da pamti). U pitanju je masovna multiplayer pucačina koju pokreće Project Ofset engine. U pitanju je engine kojeg su napravili istoimeni likovi i pod istim imenom planirali lansiranje igre. Međutim, u jednom trenutku ih je kupio Intel i od igre ništa nije bilo. To isto tako znači da je FireFall jedina igra koja koristi ovaj engine.

Firefall pravi Red 5 studios sa trenutno oko 150 ljudi među kojima je preko 100 developera. Igra je sa razvojem krenula u 2006 godini i pre dve godine je ušla u zatvoreno beta testiranje. Sada je, od juna u otvorenoj beti i u tom će stadijumu ostati "neodređeno vreme". Red 5 njihovu betu poredi sa Gmail betom - sve radi, ali i dalje nije finalna verzija.

Što se tiče same priče, na Zemlji se, 300 godina od današnjeg dana svemirski zaputio na daleke pute. Međutim, warp nije uspeo i brod se vratio u Zemljinu atmosferu i skucao pravo u Brazil. Usled čudnih dešavanja u tom warpu, čitavu planetu brzo je prekrila otrovna masa koja je uništila sve izuzev Brazila. Upravo to je jedina sigurna zona jer su motori svemirskog broda u sebi krili nešto "magično" što je sačuvalo Brazil od prekrivanja ovom masom. I naravno, pošto je otrovna, masa je dovela do pojave protivnika koji

upadaju sa svih strana u sigurne zone FireFall-a. Igra nema klase već su svi likovi ljudi istih karakteristika, ali je štos u tome da njihovi oklopi odnosno odela u koja uskaču imaju specijalne karakteristike. Sistem napredovanja i odela prerađen je nekoliko puta, čak i u potpunosti menjan tokom svih godina tako da je poprilično napredan.

Pre svega imate 5 osnovnih battle-frame-ova. Tu su assault odnosno napadačka, biotech koja je tipična healerska rola (ali ima dosta dobre napade i za protivnike) potom engineer koji baca bombe i može postavljati turrete, recon koji je svojevrсни snajper i Dreadnought koji je jaki oklopnjak koji ubija sve pred sobom. Kao što smo pomenuli, jedan lik lako može menjati oklop koji koristi tako da nema potrebe iznova kreirati nove likove. Inače, ovde nije kraj. Postoji primarno oružje specifično za battle frame, potom sekundarno koje se bira iz "šešira" u kojeg mogu svi battle-frameovi da "zavuku ruku", tu su i brojni dodaci, specijalni predmeti i poboljšanja kao i H.K.M. specijalni udarac koji se puni vremenom i zaista nanosi puno štete.

Pored svega ovoga postoje i moduli koji donose unapređenja poput veće brzine, mogućnosti letenja, većeg skoka ... Međutim, svaki od modula i dodataka ima određenu težinu, što kasnije utiče na to koliko brzo trčite ili skaćete. Tako da uvek možete iskoristiti da ne uzmete dodatke ali da budete znatno mobilniji ili bilo koja kombinacija između. Igra je Free-to-play uz mogućnost kupovine dodataka i raznoraznih kozmetičkih unapređenja. Kažu da naravno nisu pay2win, već da jednostavno igranjem možete otključati sve





što biste ovako mogli da kupite, izuzev što ćete kupovinom to dostići brže.

Okruženje je PvE i programeri obećavaju da će vremenom otvarati nove "sigurne zone" tj. zone bez mase koja ubija sve pred sobom i da će to dovesti do pravljenja frakcija u među igračima kako bi kontrolisali delove mape i resurse koji se na njoj nalaze. Takođe, u budućnosti je u planu kompletan PvP ali se on sada, u fazi dva razvoja ove igre, bazira samo na borbenim arenama. U njima može učestvovati 5, 10 ili 15 ljudi u svakom od timova a modovi su dobro poznati, TDM, Attack-Defend, Control Point i Jet Ball. Poslednji je jedini specifičan i podrazumeva kombinaciju fudbala, ragbija i pucanja na sve što se kreće.

Grafički igra izgleda jako prijatno za engine iz 2006 godine (koji su programeri, kako kažu, kompletno preradili) a bilo im je jako bitno da sama mehanika i osećaj pucanja budu kvalitetni. Navode da je cilj bio da pucate na kamen koji se ne pomera i da taj osećaj bude dovoljno dobar. Reći ćemo da se slažemo sa ovim ali ćemo ipak sačekati da sami isprobamo FireFall i donesemo sud o tome, jer nije isto u našem redakcijskom okruženju i u pet minuta isprobavanja negde na sajmu u nekom od štandova.



2013 gamescom

Echris Linch, Lead Combat Designer pri Carbine Studios-u je održao prezentaciju simpatičnog MMO-a koji će objaviti NCsoft pod imenom WildStar. Čisto da podsetimo, Carbine mahom čine zaposleni iz Blizzarda, i to njih preko 15, koji su nakon rada na World of Warcraftu, odlučili da formiraju svoj tim.

Igra će, kako je najavljeno, biti pomerena za 2014 godinu i očekujemo je na proleće. Dve frakcije, Dominion i Exile, bore se za prevlast na planeti Nexus, koju su kreirali sada izumrli elderi i koji su bili najnaprednija bića u univerzumu. Cilj dve zaraćene frakcije je da obezbede sebi tehnologiju eldera i tako obezbede prevlast.

Kako je Kris ipak glavni zadužen za borbe, a one jesu glavni deo igre, većina prezentacije bavila se upravo bitkama. Igra poseduje PvE i PvP servere, gde će ljudi koji žele moći da se bore protiv drugih, ili protiv kompjuterski vođenih likova, sami ili u timu sa drugima.

Crowd Control je veliki i važan deo u WildStaru koji je urađen "od nule" i trebalo bi da dovede do eliminisanja nekih glupih situacija iz drugih MMO igara kao što je na primer navlačenje velikog broja protivnika na sebe koji vas potom udaraju tako da vi ne možete da se "izvučete". Drugi važan dodatak je "Breakout gameplay". Prvo, kada vas protivnik stun-uje, nećete samo pasivno stajati i čekati da stun prođe, već morate rapidnim pritiskanjem tastera na tastaturi da dovedete do toga da vas stun "popusti". Takođe, protivnici mogu da vam izbiju oružje iz ruku po koje potom morate da otrčite i pokupite ga, za koje vreme ste potpuno ranjivi.

WildStar



Zanimljiv dodatak je i specijalno obeležavanje dešavanja na mapi, kill zone odnosno telegraph. Naime, crvenim će se obeležiti svaki prostor na mapi na kojeg će protivnik udariti bilo svojim oružjem ili magijama. Na taj način možete da vidite gde će udarac biti upućen i da ga izbegnete. Takođe, raznorazne boje koje opisuju dešavanja pomoći će vam da shvatite šta se oko vas događa. Crveno je kao što smo rekli lokacija protivničkog napada. Plavo je lokacija vašeg napada. Narandžasto je gde će udariti vaš saborac. Zelena boja označava da vaš lik nekoga leči ili biva lečen a ljubičasta da to isto protivnik radi svom saigraču.

Gameplay deluje dosta zanimljivo i fluidno, osećaj je kao da će fajt zapravo biti interesantan i da će, ukoliko igra donese iole zanimljivu priču, pružiti mnogo zabave igračima. Sistem borbe se donekle zasniva na randomu, ali takođe i na vremenu potrebnom da se neka magija pripremi i baci.

Kris kaže da u potpunosti veruju svom modelu pretplate iako nije F2P i iako se plaća, ali da je igra toliko dobra da će sigurno postojati velika baza igrača koja će u igri uživati. Naravno, ovo je politički odgovor i jasno je da ćemo u razumnom roku nakon lansiranja ipak videti WildStar F2P.





Paradox Interactive

Paradox Interactive prezentacija je bila uglavnom usmerena ka Wizard Wars naslovu. U pitanju je akcioni PvP, napravljen za hardcore igrače. Posедуje veoma komplikovani sistem magija. U igri se nalazi oko 130-140 različitih magija u svakom trenutku kroz kombinovanje tri elementa. Naravno potpuno očekivano od ekipe iz ArrowHeada je da igra posедуje dobar humor i da prezentuje ljudima super zabavu kroz igru. Igra nije igra ako nema humora i ne zabavlja ljude, kažu kreatori igre. Developeri su hteli da igru naprave zajedno sa igračima. Igra je trenutno u alfa verziji i sve je trenutno urađeno sa community-jem koji već sada daju komentare i poboljšavaju igru.

Koriste isti engine iz War of Vikings, jer je proveren i kvalitetan engine. Ekipe trenutno nakon izrade igre sa programerima ulazi u testiranje infrastrukture. Zbog PvP akcionog elementa igre, ubačeno je i melee oružje kako bi se



poboljšala borba 1na1 i borba prsa u prsa, jer je do sada bio problem pošto je bacanje magija odbacivalo protivnika dalje od vas.

Magics su novitet u igri - brže trčanje, podizanje mrtvih saboraca, podizanje Smrti kako bi napala protivnika i Ulti, što je kiša meteora. Za sada su na raspolaganju četiri magika ali će vremenom biti još više. Svaka od magija ili magika mogu da se primene i na vas kao karaktera kako biste se zaštitili od istih takvih magija koje na vas bacaju protivnici.

Imali smo prilike da vidimo osnovni ekran igre, kao i neke od osnovnih opcija koje igra nudi. Za sada nema datuma kada će se igra pojaviti u prodaji ali očekuje se da će to biti na jesen ove godine. Nakon kraće prezentacije, krećemo da igramo alfa verziju, 1na1 okršaj, da vidimo kako to izgleda. Kada se igra u većoj grupi, onda je sistem takmičenja znatno interesantniji.

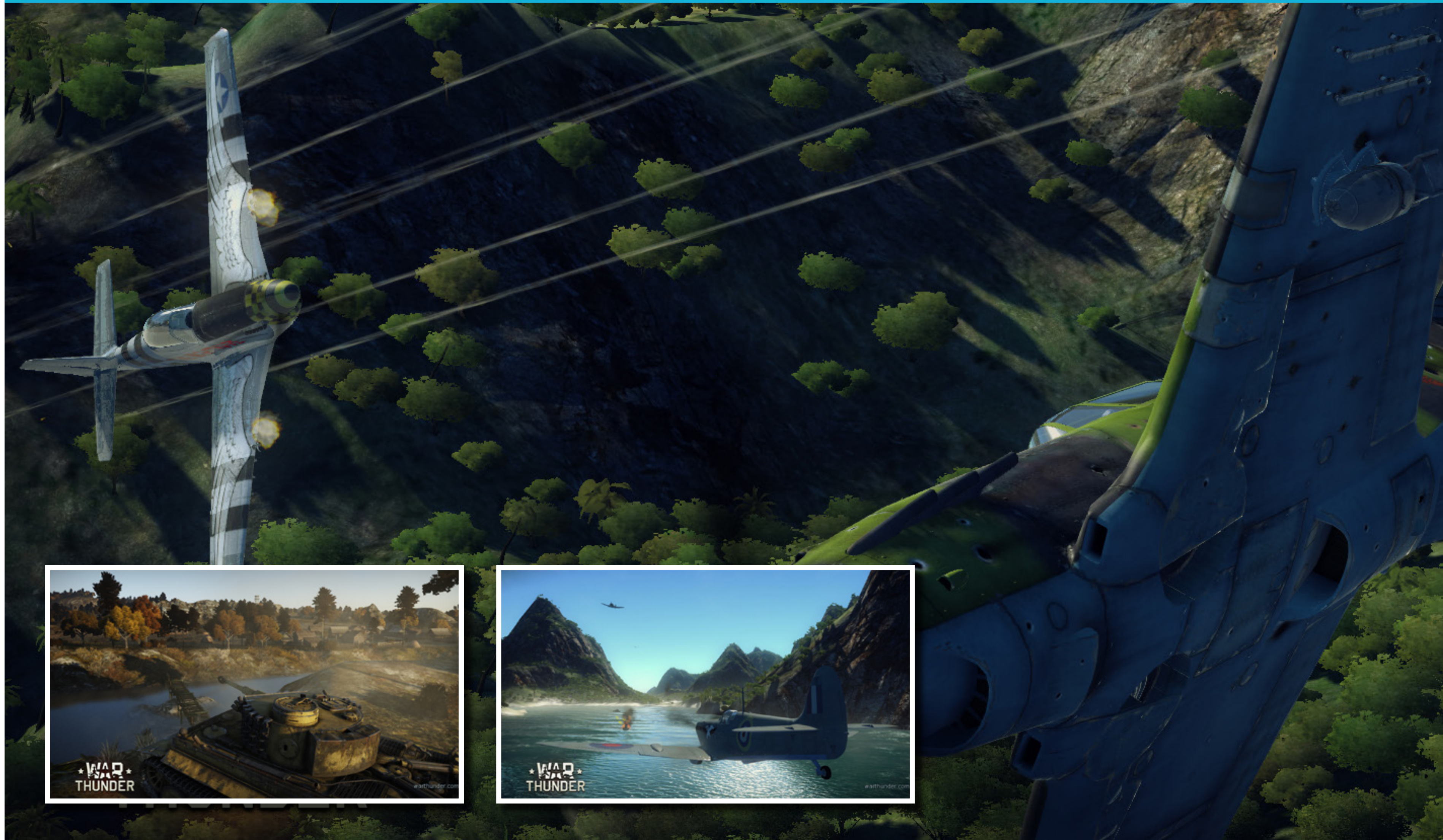


WarThunder je free 2 play borbena igra sa tenkovima, brodovima i avionima ... siguran sam da već znate za neke igre sličnog tipa ... Prvo smo pogledali novi trejler napravljen za GamesCom i moramo reći da je jedan od najboljih koje smo videli na celom sajmu, ne računajući naravno bolesnu ekipu Blizzarda sa njihovim vrh sinematicima.

WarThunder je igra koja će biti launch naslov i za PlayStation 4, stoga je to upravo i verzija koju mi imamo prilike da gledamo. Očekuje se preko 300 različitih jedinica, od svih poznatih nacija koje su ratovale u prošlosti. Biće cross-platform igranje između PC i PS4. To znači da kada kupite igru za PS4 iste sekunde možete da upadnete u meč sa preko 3 miliona aktivnih igrača koji su trenutno na PC serverima.

Igru na PC-ju kontrolirate samo putem miša, ukoliko tako želite. Trenutno je u igri moguće odabrati samo avione, ali će uskoro biti pušteni i tenkovi. Igranje je omogućeno u 16 na 16 mečevima. Kada se tenkovi budu ubacili u igru, možete da se, nakon što poginete u tenku, prebacite u avion i obrnuto i na taj način menjate svoju rolu u igri. PS4 verzija igre će takođe biti free2play, kao i na PC-ju i koristiće isti sistem monetizacije koji neće biti pay2win. Planirano je lansiranje i Android i iOS verzije igre. Mape su zaista ogromne i potrebno je dosta vremena da ih preletite i avionom a kamoli tenkom.

Warthunder



Brodovi će biti ubačeni u 2014 godini dok su tenkovi planirani za 2013. Za razliku od World of Tanks i Warplanes, igrači će se naći na istom serveru i igrati, bilo da su tenk, brod ili avion. Imaće i svoje zasebne ciljeve što bi trebalo da dovede do toga da ne uzmu svi igrači avione i lete okolo pucajući na tenkove, već da svaki igrač ima svoju podjednako važnu rolu. Tenkovi na primer moraju da unište naselja koja su relativno blizu, dok će avioni imati svoju zasebne zadatke nešto dalje.

iOS verzija izlazi ove godine, dok će Android verzija izaći naredne godine. Biće na posebnom serveru ali će koristiti iste naloge za logovanje.

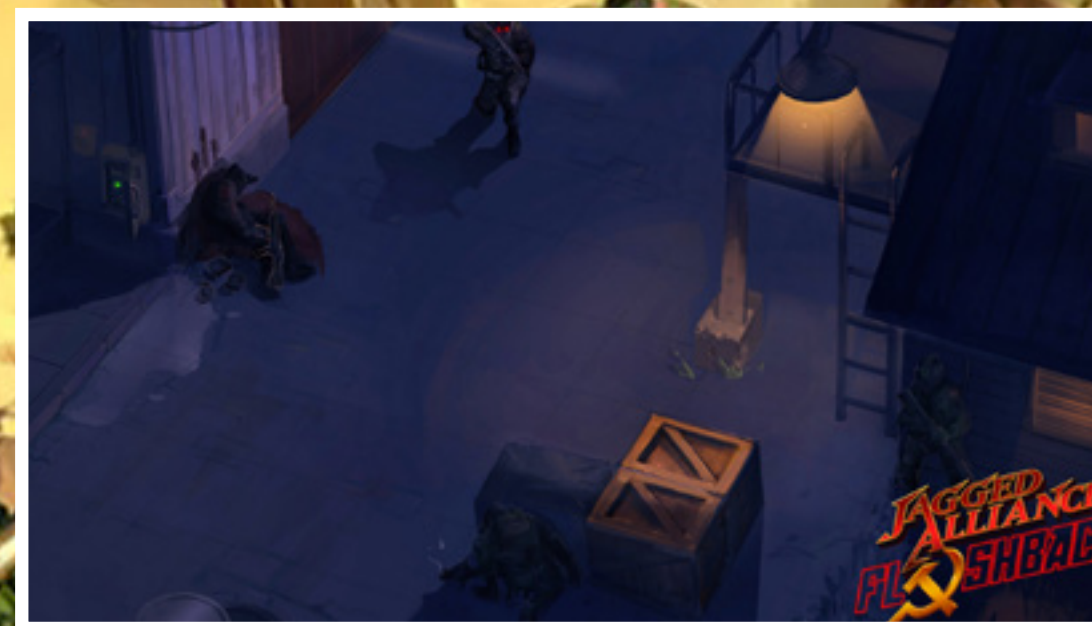


2013
gamescom

Full Control

P osetili smo i društvo iz Full Controla, kako bismo videli šta oni rade. Space Hulk je jedna od igara, ali o njoj nećemo puno pričati jer se već pojavila u prodaji i kao što znate, nije ništa specijalno. Pitali smo ih da li su očekivali takav razvoj događaja i da li imaju nešto da poruče igračima i ono što smo dobili kao odgovor je da će pokušati da rade na izmenama i da će narednim zakrpama i dodacima isprobati neke nove "pogledе" i mogućnosti kako bi ispravili makar deo prolema na koje su se igrači širom sveta požalili.

Što se tiče Jagged Alliance: Flashback, moramo ostati pomalo skeptični jer smo već videli pokušaje rimejka u prošlosti koji nisu prošli najbolje. Ekipa iz Full Controla je dosta optimistična po pitanju čitavog projekta i nadaju se da neće razočarati igrače. Podsetimo, FC je putem KickStartera pokušao da isfinansira projekat i zapravo je u tome uspeo, dobili su traženih 350.000 dolara, i cilj zapravo prebacili za nekih 18.000. Možda je bilo "gusto" ali su uspeali. Za sada nismo videli ništa novo niti ekskluzivno što već do sada nije objavljeno ali smo dobili čvrsta uveravanja da će Flashback pokupiti sve ono dobro što je krasilo legendarnu igru kada se ona prvi put pojavila na računarima.



2013 gamescom

Deadalic

www.playstation.com

PS4

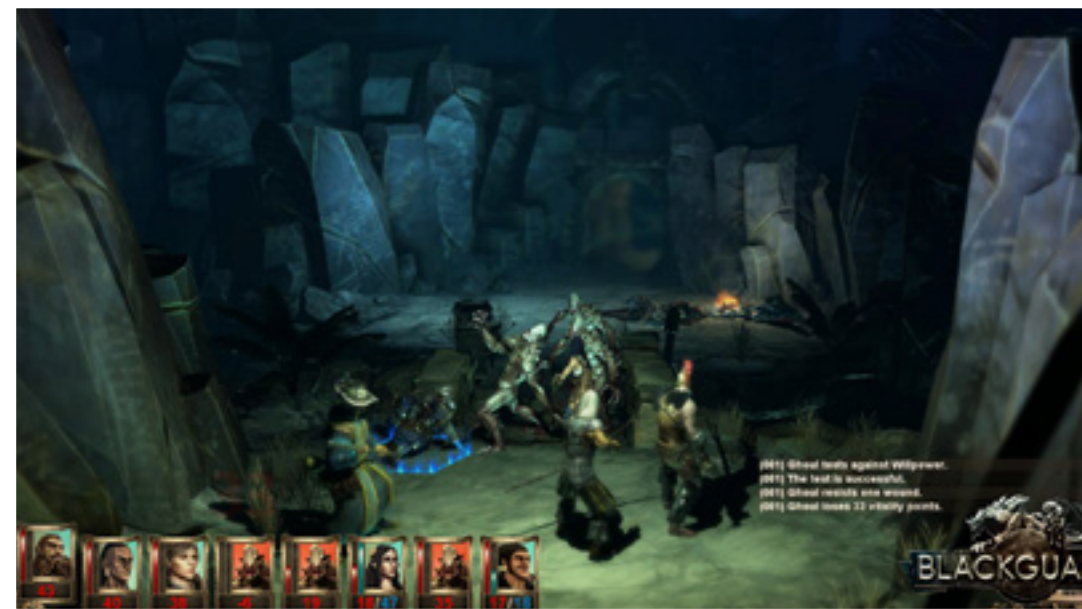
Partner puta: Sony PlayStation

Deadelic je priredio prezentaciju za svoj sledeći naslov BlackGuards. U pitanju je potezna strategija po tipičnom "Heroes" fazonu sa heksagonima na polju. Bela polja su polja na koja možete kretati i napadati, dok su zelena ona na koja se možete samo pomerati. Ovo je nešto novo u odnosu na druge igre, a postoji i waypoints sistem koji bi trebalo da pomogne da lakše izbegnete zamke ili da formirate bolju strategiju za naredni napad.

Grafika je simpatična i izgleda kao nešto što ćete očekivati od igre B klase koja se razvija u Nemačkoj. Tu je veliki broj karaktera i do pet njih u svakom trenutku može biti u ekipi. Za svakog od njih naravno možete podešavati oružja, atribute, unapređivati ih i tako dalje. Igra poseduje interaktivne objekte, objekte koje možete pomerati, koristiti i na drugi način upotrebiti u borbi. Možete na primer okrenuti sto i koristiti ga zaštitu ali ga isto tako možete koristiti i kao oružje. Možete i da oborite luster na protivnike i sve druge fine i prijateljske stvari.

Kako kažu developeri, igra poseduje preko 180 scenarija za bitke, koji variraju od težine, oblika, broja protivnika i tome slično, što znači da igračima skoro nikada neće biti dosadno tokom igranja. Bobene mape su takođe i dosta velike, neke od njih zahtevaju četiri ekrana da biste ih kompletno obišli. Takođe, važna stvar za pomenuti je činjenica da je glavni junak osuđenik tj. kriminalac koji se obreo u poslu spasavanja sveta. Ovo donosi neke potpuno nove mogućnosti jer ne postoje nikakve moralne kočnice za sve stvari koje ćete raditi a koje su "sa one strane zakona".

Ima zanimljivih logičkih zadataka i random zadataka. Sve takođe što radite ima konsekvence, mora da se vodi računa o tome šta radiš - otvoriš kovčeg i otvorio si vrata sa dodatnim čudovištima i tome slično. Kamera ne može da se rotira ali postoji overview sistem. Postojeće posebna priča, jure vas tri različite grupe, imate pet puta više problema "na glavi".



NAGRADNA IGRA



Lajkuj PLAY! Zine i Klan RuR stranice na Facebook-u.

Nađi još jednog prijatelja koji će uraditi to isto. Javi nam se porukom sa imenom prijatelja koji je lajkovao stanice i kvalifikovao si se za nagradnu igru.

www.facebook.com/rur.rs

www.facebook.com/Play.Zine.FanPage

Nagrade:

1. The Witcher 3 Wild Hunt puzzle
2. World of Tanks figurica
3. The Witcher 3 Wild Hunt torba
4. Red 5 Firefall majica

OSVOJITE EKSKLUZIVNE POKLONE SA GAMESCOM-A



KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Autor: Filip Nikolić

LOGITECH K310

Periva tastatura!

Logitech Washable Keyboard K310 vas možda svojim konceptom neće osvojiti u samom startu. Tastatura otporna na vodu. Ili još bolje rečeno – periva tastatura. Kada su nam je iz Logitech-a ustupili moramo da priznamo da i nama „na prvu loptu“ nije delovala kao uređaj za koji bi iskreno uspeli da pronađemo odgovarajuće mesto u našem svakodnevnom korišćenju računara. Međutim samo sat vremena testiranja kasnije i ovaj proizvod nam je već počeo da deluje kao nešto što bi nama, a zapravo mislimo i ogromnom broju korisnika kompjutera, moglo da dođe kao vrlo korisno rešenje!

Pre nego što krenemo sa opisom Logitech K310, voleli bi da uradimo sa vama jedan mali test. Ukoliko ovo čitate na računaru, pogledajte u tastaturu ispred vas! Detaljno se zagledajte u sve njene delove. Naša je pretpostavka da bi u nekih 90% slučajeva toj tastaturi ispred vas dobro došlo jedno čišćenje. E sad zamislite ta to uradite tako što vašu tastaturu odnesete do kupatila i jednostavno je operete nad kadom. Dakle ne obrišete sa nje vrlo delimično i ne na svim delovima prašinu krpicom, već je u roku od nekih pola minuta u potpunosti operete pod mlazom vode. To bi svakako bilo zgodno rešenje. E pa onda dobrodošli u Logitech K310 review, tastaturu koja je pravljena sa ovim u vidu.



Brzo ćete uvideti šta je Logitech „hteo da kaže“ sa ovim konceptom

Dakle Logitech K310 možete da operete vodom. Suštinska karakteristika ovog uređaja i nešto što kao što smo već rekli, ni nama u prvi mah nije imalo toliko smisla. Zašto bi svaki čas prali tastaturu, pa nije da smo baš toliko neuredni. E pa ispostavilo se da kad na to obratite pažnju, zapravo jesmo. Pomalo skeptični u sebi kada smo stavili ovu tastaturu na sto i počeli da je koristimo zarad pisanja opisa, naši prvi utisci su bili vrlo jednostavni. Solidna tastatura, dobar osećaj dok se koristi, ugodan zvuk koji pravi pritiskanje tastera (o svemu ovome nešto kasnije). Sve je to OK ali čemu onaj gimmick sa pranjem? Ubrzajte 15 minuta u napred u već smo naišli na prvu „sumnjivu“ situaciju. Ok u normalnim okolnostima, to što smo sada uzeli par kikirikija bi značilo da sad operemo ili makar obrišemo ruke, pre nego što nastavimo sa korišćenjem tastature.

Ovde nam je već po prvi put postalo malo jasnije šta je Logitech hteo da kaže sa ovim uređajem. Moramo da priznamo da do sada nismo bili svesni toga koliko mi zapravo konstantno prljamo tastaturu. Tek u momentu kada nam je po prvi put u glavi bila misao da to i nije problem, do svesti nam je došlo koliko puta „oprostimo sami sebi“ to što ćemo malo isprljati tastaturu, zarad male lenjosti koja nam je na putu savršenoj higijeni. I odmah bi hteli da podvučemo, ovde ne govorimo o izuzetno neurednim ili izuzetno urednim ljudima.

Za ovu prvu pomenutu kategoriju Logitech K310 je rekli bi smo i obavezno rešenje, za ovu drugu u zavisnosti do kojih granica ide, možemo da zamislimo i situaciju u kojoj ništa neće biti rešenje. Mi govorimo o „standardnom“ korisniku računara. Dakle ako ne spadate u grupu ljudi koja jednom u tri dana čisti tastaturu alkoholom, govorimo o vama.



Prilično solidna tastatura čak i kada ne bi uzeli u obzir to što je otporna na vodu

K310 je izuzetno jednostavna za pranje. Tasteri su tako napravljeni da su tačno onoliko koliko treba odvojeni od površine ispod njih da je pod mlazom vode moguće ukloniti bilo šta što je moglo da zapadne između ova dva. Izrađeni su od mekane plastike i prilično su prijatni za pritiskanje. Takođe proizvode vrlo umeren zvuk prilikom pritiska, znatno sličniji onom sa laptop tastatura nego onih namenjenih desktop računarima. Iza tastature se nalazi i mala četkica koja služi za brisanje prašine. Tastatura nije bežična i to je naša glavna zamerka na ceo uređaj. Sam USB priključak je naravno standardan i nije vodootporan. Međutim ovo je rešeno sa gumenom navlakom koja se nalazi na USB priključku i sa kojom tastaturu možete kompletno oprati vodom bez da vodite računa o bilo kom njenom delu. Sa druge strane to što je tastatura sa USB kablom omogućava i to da u sebi nema bateriju, nešto što svakako može da bude i plus.

Sve u svemu, čak i da nije „washable“, mi bismo za K310 rekli da je prilično solidna tastatura i vrlo ugodna za korišćenje. I kao „samo tastaturu“ bi je preporučili kao dobar proizvod. A kada na to dodate i interesantan koncept lakog pranja, onda dobijete interesantan uređaj koji uz standardnu može da privuče i specifičnu publiku. Cena od nekih 30 do 40 evra je dobro određena i ovaj uređaj svrstava u onaj cenovni rang kome bi on po nama i trebalo da pripada.



Autor: Petar Starović

LOGITECH G700S

Bežičan, a gaming!

Sada, više nego ikad, nije lako odabrati pravog gaming miša. Izbor je svojevremeno bio izuzetno lak i zasnovan se na jednom modelu, potom na dva do tri modela i to je bilo to. Sada na tržištu postoji desetak dosta i verovatno još toliko manje poznatih kompanija koje se bave proizvodnjom gaming opreme kako za računare tako i za konzole. U svakoj od njih takođe postoji i nekoliko različitih modela i pravaca, pa je izuzetno teško odlučiti koji je miš upravo onaj koji će vam obezbediti pobjedu za pobjedom na nekom online serveru. Nov pogled na tu "problematiku" Logitech je pretvorio u G700s.

Izgledom nešto između biznis i gaming kategorije

Čim ga izvadite iz kutije i opet, katastrofalno loše rešenog pakovanja, primetićete da stvari nisu baš kakvim ste ih zamišljali. Čudan dizajn i horizontalne linije na njemu uz uglove fotografisanja predstavljaju G700s drugačijim nego što on zaista jeste. Nije lako navići se na njega i biće potrebno nekoliko časova, ali naše interno testiranje pokazalo je da nakon osnovnog privikavanja, G700s zapravo dosta dobro leži i ruka se više nego lako privikava na ergonomski oblik ovog glodara. Sa druge strane, dizajn i dalje ostaje blago rečeno užasan sa nekakvim munjama i linijama. Šta više, niti je "biznis" i "ozbiljan" niti je "gaming" već kao da su pokušali da naprave nešto između i – fejlivali. Ali, pošto nismo modni magazin, time se više nećemo baviti.





Sama tekstura gornje površine jako je zahvalna za korišćenje i sam osećaj i "otpor" kojeg pruža materijal od kojeg je G700s napravljen zaista zaslužuju sve pohvale. Dugmići su takođe jako dobri, pa čak i ovi dodatni tasteri sa strane, koji najčešće umeju da predstavljaju problem.

Logitechov novi miš stiže sa malim nano prijemnikom koji se uključuje u USB port i omogućava wireless konekciju a na kojeg smo već navikli od Logitecha – dovoljno je mali da je njegov najveći deo zapravo USB priključak uz tek pokoji milimetar koji viri van tog priključka a koji se skoro ni ne vidi kada se prijemnik uključi u slobodan port. Takođe, takvog je oblika da onemogućava bilo kakvo lomljenje ukoliko ga slučajno zakačite dok nosite računar. Miš u delu za bateriju poseduje i malo kućište za prijemnik, kada ga nosite okolo. Uz miša stiže i USB kabl za punjenje punjivih baterija unutar G700s, a kabl je moguće priključiti i na taj način miša koristiti kao žičnog. Jedina zamerka koju možemo reći je što kabl nije "pletan" već je standardan, nešto na šta nismo navikli već pet-šest godina unazad. Doduše, srećna okolnost je što je priključak standardni microUSB na USB, pa ukoliko imate neki istog tipa ali kvalitetniji, možete ga slobodno priključiti. To neće dovesti do neke veće razlike, ali ćete vi biti ubeđeni u tako nešto.

Deklarisano kašnjenje u prenosu signala je 1ms što čini ovog miša neverovatno preciznim čak i ukoliko je u bežičnom modu i u najvećem broju slučajeva tokom našeg testiranja nismo primetili bilo kakvo kašnjenje. Sa druge strane, ukoliko

Dva u jedan, žični i bežični

vas to ne zadovoljava, uvek možete priključiti kabl.

Što se tiče točkića, on poseduje dobro poznati sistem promenljive osetljivosti, ubačen kod modela MX Revolution (ukoliko se ne varamo). To znači da može biti ili jako osetljiv i brzo se rotirati, ili posedovati izvesnu "zadršku" ili bolje rečeno otpor pri rotiranju. Ostali dugmići, ukoliko ih ne

reprogramirate, donose promene vrednosti DPI, menjanje profila i tako dalje. Logitech Gaming Software (LGS), odgovoran je da podešava sve druge detalje u vezi G700s. Možete menjati profile, kreirati do pet istih koji ostaju snimljeni u samom mišu, specijalno podešavati DPI, modove rada, makroe i sve ono na šta ste već navikli. Softver za sada radi samo na Windowsu, pa treba i to imati u vidu. Tri tastera sa leve strane miša prikazuju kapacitet baterije.

Ovo je ujedno i jedna od negativnih strana, jer će G700s punu bateriju istrošiti za skoro 8 do 10 sati rada odnosno bolje rečeno igranja. Dok ste u standardnom office poslu, baterija traje i nekoliko dana. Ovo ne bi trebalo da bude poseban problem jer retko ko igra u kontinuitetu više od 10 sati dnevno (mada ima i takvih) ali može biti pomalo dosadno stalno uključivati i isključivati miša.

Logitech G700s je daleko od najlepšeg miša kojeg smo imali na testu. Zahteva vreme da se na njega priviknete ali je nakon toga izuzetno komforan i ugodan, izrađen od posebno "granulirane" plastike na stranama što obezbeđuje bolje držanje i ima pregršt dodatnih tastera. Ukoliko već posedujete neki od Logitech miševa a posebno G700, onda G700s nije preveliki upgrade. Ukoliko kupujete novog miša "od nule", razmislite i o ovom modelu ali isto tako se zapitajte da li vam je potrebna bežična funkcionalnost. Ukoliko nije, ne samo da ćete uštedeti novac već nećete imati problema sa punjenjem i baterijama i samim tim





3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autora, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

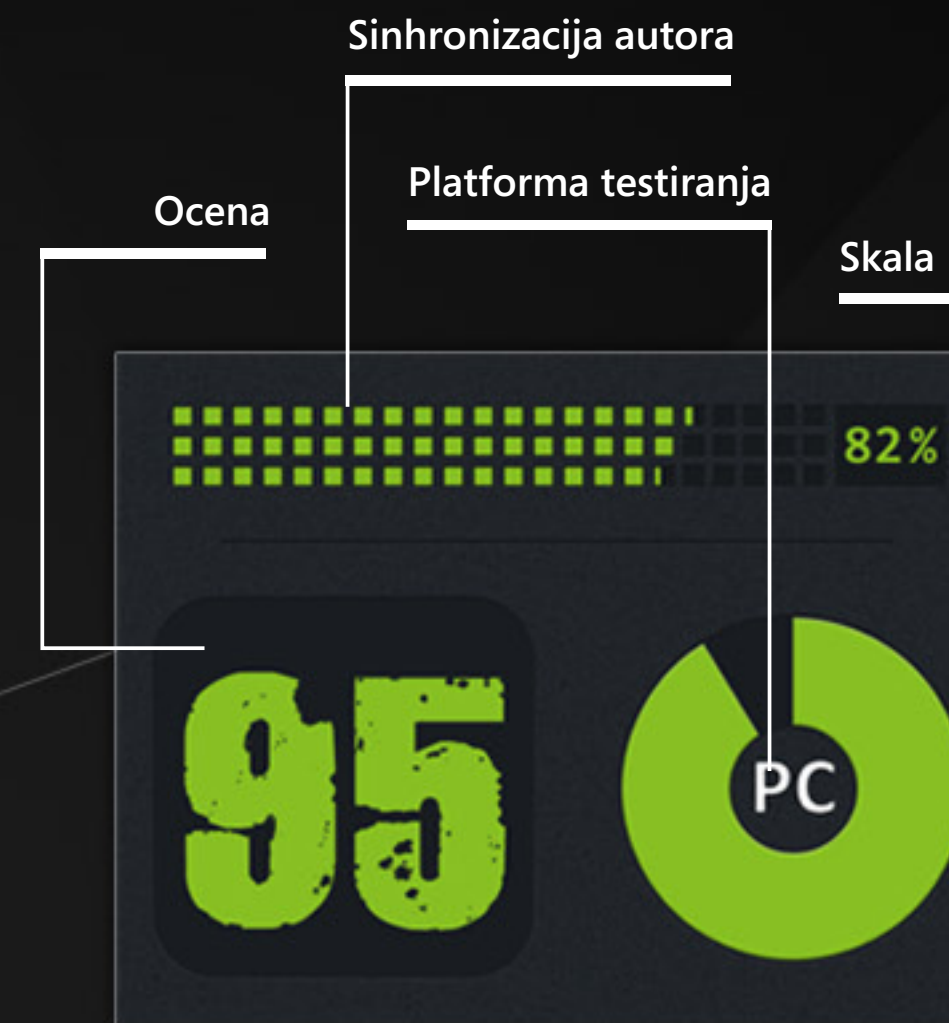
ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.



Brothers: A Tale of Two Sons

48

Saints Row IV

51

Payday 2

54

Shadowrun Returns

57

Splinter Cell Blacklist

61

MotoGP 13

64

Betrayer

66

Autor: Filip Nikolić

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

The moment

Brothers A Tale of Two Sons je jedna od onih igara koje se pojave pravo niotkuda. U toku razvoja ovog projekta o njemu nije bilo nikakve priče što u današnje vreme gaming sajtova koji prikupljaju informacije sa svih strana i koji dnevno imaju i po dvadeset i više vesti, zaista nije lako postići (iako verujemo da ovakva nezastupljenost u medijima developerima nije ni bila cilj). Osim ovoga igra dolazi iz švedskog Starbreeze studija koji do sada nije imao slične projekte i ljubiteljima igara je poznat po potpuno drugačijim igrama. Čak i kada se pojavila, igra nije praćena nekom marketinškom kampanjom. Međutim ovde do izražaja dolazi još jedna momenat današnjih medija. Ova igra nikada ne bi mogla da ima toliko dobru i efikasnu reklamu koliko će joj to biti ocene koje dobija na većini svetskih gaming publikacija (pa i našoj). Još jedna potvrda da će kvalitet uvek nekako uspeti da pronađe svoj put. Kako ovo nije obična igra, tako ni njen opis ne može da bude baš običan. Prva stvar koju ćemo uzeti u obzir je to da ste već pogledali i videli ocenu. Takođe verovatno ste igru primetili i na naslovnoj strani našeg časopisa kao igru meseca. Dakle verujemo da ovaj tekst čitate sa polaznom idejom "hajde baš da vidim o čemu se ovde radi, očekujem

dosta, ubedite me". Zašto želimo ovo da istaknemo na samom početku? Zato što bi hteli već sada da vam kažemo da vas nećemo ubediti! To je jednostavno nemoguće. Brothers: A Tale of Two Sons je igra čije su najbolje osobine vezane za sveukupno iskustvo koje će vam igra kao celina pružiti. Povrh toga, bez zalaženja u teritoriju spojlera je apsolutno nemoguće opisati jedan od najgenijalnijih momenata game dizajna koji smo imali priliku da doživimo u poslednjih desetak godina. Naša početna ideja je bila da vam od jednog dela teksta jednostavno damo do znanja - odavde nastavite sa čitanjem tek kad ste prešli igru. Međutim odlučili smo se na kraju da to ipak ne uradimo i da vam Brothers predstavimo na način koji ne bi uključivao spojlovanje igre. Zato i ističemo, da bi vam bilo jasno naše oduševljenje ovim naslovom u potpunosti, moraćete da ga odigrate.

Bez zalaženja u teritoriju spojlera

Brothers A Tale of Two Sons je downloadable igra koja je trenutno dostupna za Xbox 360 (ali će se već u septembru pojaviti i na Playstation 3 i PC-u). Igra se u



Platforma:
Xbox 360

Razvojni tim:
Starbreeze Studios

Izdavač:
505 Games

Web:
<http://www.brothersthegame.com/>

Cena:
\$14.99

100%

92



- ✓ Interesantne kontole
- ✓ Okruženja u igri
- ✓ "The moment"
- ✗ Neispoliranosti nekih sekcija



žanrovskom smislu može svrstati u indie kategoriju, ako je indie legitiman kao pojam za žanr igara. Verujemo ipak da znate na šta mislimo. Igra je skromna po količini sadržaja, traje prilično kratko, produkcijske "vrednosti" su faktor koji potpuno ne igra nikakvu ulogu. Glavne osobine su inovativnost, smelost, art stil, atmosfera, interesantan pristup elementima game dizajna. Dakle indie u tom smislu.

Priča u igri je izuzetno minimalističkog pristupa. Na početku ste u vrlo kratkom roku upoznati sa dva brata, njihovom preminulom majkom i bolesnim ocem zbog koga dva brata kreću u potragu za nepoznatim lekom. U igri nema dijaloga i likovi se koriste nemuštim jezikom. Na samom početku kada preuzmete kontrolu nad braćom dočekaće vas nešto što će vam biti centralni utisak do kraja igre. Vi kontrolirate oba brata istovremeno. Brothers A Tale of Two Sons je single player co-op igra! Upravljačka šema se sastoji od dva thumbstick-a i dva dugmeta. Levi thumbstick i triger su za pomeranje i interakciju sa starijim bratom, desni thumbstick i triger sa mlađim. Ovakav način upravljanja u igri je zaista izuzetno interesantan i taj osećaj vas neće napustiti do samog kraja igre. Svako će tu biti i znatno više nego što bi želeli momenata kada ćete se pogubiti i kada će vam trebati sekund ili dva da zastanete i potvrdite koji thumbstick beše kontrolise kog brata. Ali bez obzira na ovo, ovakve kontrole su nešto što je nama ostalo zanimljivo do kraja igre. Plus za njih je vezan i taj genijalni momenat iz igre ali ovde stojimo, pošto smo na granici spojler teritorije.

Single player co-op igra

Igra je smeštena u izuzetno zanimljiv svet. Ne dajte da vas zavarava možda i pomalo neubedljiv dizajn braće kao i lokacija sa početka igre. Okruženja u Brothers A Tale of Two Sons su jedna od najboljih koja smo videli u bilo kojoj video igri. Ovo ne mislimo u tehničkom smislu (igru pokreće Unreal 3 endžin kad smo kod toga) već okruženja posmatrana iz umetničkog ugla. U prilog ovom utisku ide i kamera u igri koja je takođe malo remek delo. Pravi primer less is more pristupa. Možete je pomerati izuzetno ograničeno i ne na



svim mestima i ovo je prednost igre a ne mana. Neko je već idealno pozicionirao kameru za vas, neće vam nedostajati sloboda već ćete uživati u utisku koji se game dizajneri hteli da proizvedu. Odnos između malih i velikih stvari ili na primer osećaj visine u Brothers A Tale of Two Sons su još neke od stvari iz ove igre koje treba doživeti i koje je nemoguće dovoljno dobro opisati.

Sam gameplay se bazira na rešavanju jednostavnih zagonetki koristeći oba brata istovremeno. Stariji brat je snažniji, mlađi može da se provuče kroz rešetke i slično. Same zagonetke nisu teške. Kroz igru ćete sasvim izvesno proći bez ikakvih zadržavanja i rešenja će vam uvek biti prilično očigledna. Puzzle solving nije jača strana ove igre. Možda je i mogao da bude ali mislimo da su se developeri svesno opredelili za ovaj pristup gde na vašem putu kroz ovu igru nećete naići ni na jedan frustrirajući momenat puzzle tipa. Interesantna stvar je da je na razvoju igre pomagao švedski filmski reditelj Josef Fares. Osim svojom dužinom on nekih 3-4 sata, igra i u ovome što smo upravo naveli podseća na filmski pristup. Interaktivnost je tu i ona je nama kao što rekosmo do kraja bila interesantna i samo recimo na nivou kontrola. Ali je itekako uz interaktivnost očigledan i "experience" pristup (poput filmova) celoj igri, koji bi bio narušen bilo kakvom kočnicom u vidu zagonetke o kojoj bi trebalo da razmislite duže od minut, dva.

Svet u igri je takođe izuzetno maštovit. Početak ne odaje takav utisak ali je Brothers A Tale of Two Sons smešten u fantazijski svet sa divovima, trolovima i raznoraznim najčudnijim fantazijskim bićima. Ceo setting je takođe na momente prilično dark a kroz igru će vas konstantno

prožimati i osećaj melanholije. Takođe za ovako kratku igru, prosto je neverovatno koliko su različitih okruženja developeri uspele da ukomponuju u jedno zaokruženo iskustvo. Sve ovo će vam ostaviti posebno dobar utisak dok igru budete igrali po prvi put, pa ni u ovome ne bi smo želeli da vam neko iznenađenje pokvarimo. Još jedna od upečatljivih stvari je i to što braća imaju različite karaktere. Ovo je u par primera zaista na odličan način pokazano u igri kroz njihove osobene reakcije na istog lika ili na isti objekat. Vrlo brzo ćete jasno razlikovati njihove karaktere i mogućnosti, jedna od stvari ključnih za onaj momenat koji smo rekli da nećemo da vam pokvarimo...

"The Moment"

Igra ima i par objektivnih mana kao što je utisak nedovršenosti pojedinih segmenata. U par navrata ćete imati onaj utisak - zašto ovakav propust, kako su developeri mogli ovde ovako da zabrljaju kada su znali da urade kako treba toliko značajnije stvari. Međutim ovakvih delova u igri nema previše i nama nisu pokvarili iskustvo.

Za kraj da ponovimo, najbolji momenat iz igre vam nismo opisali. Momenat koji će vam definitivno prvo padati na pamet kada se setite ove igre. Čak i da je jedino taj trenutak genijalnosti bio stvar vredna pažnje iz ove igre, opet bi vam je preporučili. Momenat koji je moguć samo u video igri jer je on tako suštinski povezao story telling i interaktivnost, sve do nivoa konkretnih dugmića na joypadu. OK, ovde se zaustavljamo. Bez spojlera. Igrajte igru. Nećete zažaliti.

SAINTS ROW IV

Autor: Aleksandar Ašković

Spremite se za smeh!

Saints Row IV je čvrst dokaz da programeri iz Volitina često gutaju ACID i to od one dobre vrste. To je jedini mogući odgovor na pitanje kako su od bolesne i lude igre napravili još bolesniji i još luđi nastavak. Za sve vas koji ste lutali Bukuljom zadnjih 10 godina sa Jovanom Memedovićem i posmatrali medvede kako se pare evo malog siže-a: Saints Row je započeo svoje postojanje kao bleđa kopija GTA serijala. Već u drugom nastavku Voliton je krenuo da eksperimentiše (baci drogu đavoli je popili) sa uvođenjem nebuloznih misija, kvalitetnim humorom i neobičnim oružjima. Saints Row III je bio vrhunac te filozofije i stvarnom nam nije bilo jasno šta bi nam programeri mogli ponuditi u IV delu. Prevarili smo se... ozbiljno..

Medicinska marihuana je imala veliku ulogu u kreiranju ove igre

Rekonstrukcija ide otprilike ovako.. nakon celovečernje žurke koje je uključivala kurve, koks, patuljke koji su na glavama nosili poslužavnike sa drogom i mnogo alkohola, dizajnerski tim je verovatno sedeo na terasi i pokušavao da se spusti nekim masnim džointima diskutujući kako će da plate za sinoćne bahanalije jer su ostali bez para. Naravno ideja da naprave IV deo je došla sama po sebi a onda je neko reko.. ajde da pomešamo sve filmove i igre koji nam se sviđaju i od toga napravimo urnebesnu parodiju. i bi tako... Većina nastavaka pokušava da zainteresuje igrača sa još više

100%

87

PC

- ✓ Bolestan humor
- ✓ Non stop akcija
- ✓ Super moći
- ✗ Repetitivne misije
- ✗ Nema preterane potrebe da koristite oružja

Platforma:

PC, Xbox 360, PS3

Razvojni tim:

Volition

Izdavač:

DeepSilver

Web:

<http://www.saintsrow.com/>

Cena:

\$49,99

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7 (x86 or x64)

CPU: Intel i3 2100T | AMD Phenom II x4

RAM: 4 GB RAM

GPU: NVIDIA GTX 560 | AMD Radeon HD 6800

HDD: 10 GB



misija, više oružja, više mogućnosti dok je Volition krenuo drugim putem i pokušao da napravi što luđu i zabavniju igru. Saints Row IV vas zatiče u fotelji predsednika Amerike. Naime vi ste uspeli da skrenete sa puta nuklearni projektil, spasete celu zemlju i naravno u znak zahvalnosti dobijate na korišćenje Belu Kuću (sweet:). Nažalost ova idila ne traje dugo jer odvratni vanzemaljci stižu, pokoravaju Zemlju a vas zajedno sa hiljadama drugih ljudi stavljaju u virtuelni SteelPort da bi vas smirili (Ko je reko Matrix!!!). Ha, prva greška ljigavih zelenih (u igri su braonkastih ali ..) gadova i vi uskoro uz pomoć bivšeg Agentu FBI-aja (sexy plavuša sa F++ korpama za grudi:) naučite da je hakujete AI koji upravlja virtuelnom realnošću. Kao u Matrix-u tako i u VR Steelport-u to znači super moći za našeg junaka... i zabava može da počne.

Ako ste igrali bilo koju od Prototype igara onda ćete se bez problema snaći. Čak i da niste, interfejs je prilično intuitivan a na početku igre (samo)kontrola nije toliko bitna jer je VAŠ cilj uništavanje svega pred sobom ili ako baš, baš, zagusti bežanija na neki krov i kuliranje dok se situacija ne smiri. Iza pobeđenih neprijatelja ostaju bonusi koji vam pojačavaju moći i tu odmah nailazimo na prvi problem Saints Row IV. Vrlo brzo ćete uspeti da nabudžite do maksimuma trčanje i skakanja pa nećete koristiti nijedan drugi vid transporta. Recimo kola vam neće ni trebati jer ćete biti brži od istih. Slična je situacija i sa ofanzivnim sposobnostima. Ko će da se maltretira sa mitraljezom kada može jednostavno da zaledi sve protivnike i onda ih udarcem o zemlju razbije (mada bača plamena... mmmm hrskavo:) . Dobar deo misija je tako dizajniran da su vam potrebna neka konvencionalna oružja (ovo shvatite uslovno jer su i sam oružja iščašena) i to funkcioniše na samom početku igre ali kasnije je mnogo jednostavnije koristi super-moći.

Najzabavnija igra u celom Saints Row serijalu

Pored misija u VR Steelport-u tu su i okršaji sa vanzemljcima koji se dešavaju u realnom svetu sa svim ograničenjima na koje ste navikli. One se uglavnom vrte oko uništavanja nekih

strateških objekata ili spasavanja članova vaše bande koje su ljigavi braonkasti (bah lepše je ljigavi zeleni) razbacali po celoj Americi. Ovde igra porlično počinje da liči na Mass Effect sa sve potencijalnim romansama sa nekim od članova bande. Svesni da ova tranzicija može da smori nekog ko je do malo pre preskakao po dva Empire State Building odjednom programeri su dali sve od sebe ne bi li ih napravili zanimljivim (vozite mech-a, borbe na vanzemaljskom brodu, mini igre itd) ali nisu u tome u potpunosti uspeli. Veliki broj misija se svodi na ubijanje određenog broja neprijatelja i to je glavni razlog što nakon nekog vremena igra postaje repetitivna. Deonice gde se borite protiv boss-ova i mini-igre gde koristite svoje super sposobnosti delimično razbijaju tu monotoniju.

Nemojte misliti da će sve misije biti u VR Steelport ili spoljnjem svetu. O ne, tu je borba protiv džinovske Godzile u obliku konzerve energetskog pića, 2-D tabačine, šunja-delovi kao u Metal Gear Solid ili Splinter Cell (šta god ste igrali :) ili recimo nivo koji podseća na Ameriku 50-ih godina. Dizajn samog oružja je takođe vrlo nekonvencionalan da ne kažemo bolestan. Pištolj na vodu koji trenutno dezintegriše protivnike, Abuctor koja usisava sve u sebe (black hole gun, heh, he, he said hole, he, he:) , Dubstep Gun (koji nas je pomalo razočarao) sve to pomešano sa gomilom različitih skinova zbog koja će vaša oružja izgledati kao da su iz Blade Runer-a ili FireFly-a.

Podešavanje karaktera, izbor odeće, obuće, frizure, lica je takođe bitan deo ovakvih igara. Saints Row IV u tome briljira pre svega zbog neverovatne količine raspoloživih opcija. Možete leteti po Steelport -u maskiranu u pticu DoDo sa glavom od Alien komandira recimo. Sličan je situacija i sa kolima, recimo, koja možete do besvesti modifikovati i farbati.

Ono što ovu igru odvaja od sličnih open-world naslova je humor, blesavi, abnormalni, beskompromisni humor. Scenario je odlično napisan i obiluje gomilom smešnih situacija koje će vas naterati da se cercate ili kliberite. Zatim





tu je kvalitetna glasovna gluma koja samo doprinosi opštem utisku o celoj igri. Recimo Keith David je potpredsednik Amerike i u igri igra samog sebe... da zvuči ludo ali deluje. Posebno je zanimljivo obraćanje u četvrtom licu (direktno igraču) koje često može da vas zasmeje do suza. Najveći problem Saints Row IV je grafički engine koji je beznačajno zastareo. Iako je grafika prilično šarena to i dalje ne može da sakrije isprane teksture i nizak broj poligona. Ovo je još više izraženo na konzolama gde je vidljivost mnogo više organizirana nego na PC-iju. S' obzirom na ograničenja engine-a sama animacija i modeli su fantastični a očigledno je da su dizajneri imali određene ruke po ovom pitanju pa ćete u Saints Row IV naći neke od najbizarnijih protivnika ikada.

Grafički engine već pokazuje svoje godine

Audio komponenta igre je odlična. Već smo rekli da je glasovna gluma zaslužna za dobar deo humora i da upravo zbog nje igra funkcioniše. Muzička podloga je solidna i samo se nadopunjuje sa ostalim elementima.

Saints Row IV je pre svega zabavna igra. Dizajneri su uspešno smuljali nekoliko desetina igara i filmove i sve to začini sa vrhunskim humorom. Ovaj poduhvat uopšte nije bio lak bez obzira na gargantuantsku (nova reč za danas:) količinu narkotika koju su potrošili. Saints Row IV vas jednostavno vuče da završite misiju i vidite šta vam je Volition spremio sledeće a ako vas slučajno to umori, uvek ostaje besmisleno nasilje nad stanovnicima Steelporta i ljigavim zelenim, ovaj, braon alienima. Ono što nas blago plaši je šta će nam doneti peti deo jer luđe od ovoga ne može ili

Autor: Luka Komarovski

PayDay 2

“Jadne” banke opet stradaju

Payday: The Heist se pojavio 2011 godine skoro niotkuda, prošao solidno na tržištu i potom nismo puno toga čuli od razvojnog tima Overkill Software sve do prošle godine, kada su najavili nastavak za ovo leto. Nastavak je stigao, nema podnaslov već samo stilizovan broj 2 koji bi trebalo da simboliše znak za dolar, na primer. No, to je manje bitno.

Bitnije je da nastavak nudi 30 misija, znatno više od prethodnika i da nudi veliki broj novih scenarija sa znatno kreativnijim zadacima, među kojima se neki protežu i kroz nekoliko dana. Primera radi, jedna od misija vas postavlja u ulogu obezbeđenja fabrike droge, gde ujedno morate da branite opremu i ljude od napada policije ali i da proizvodite “dobra” jer već kasnite sa isporukom. Narednog dana morate pomenutu robu i isporučiti bandi koja je poručila da biste dobili informaciju o svojim protivnicima, sve to da biste upravo trećeg dana misije napravili zasedu za protivničku ekipu i preoteli im sav novac koji imaju. Sve ima i svoje posledice. Ukoliko neuspešno “skuvate” i raznesete svoju laboratoriju, nećete imati šta da date bandi pa ćete morati da se borite protiv njih i da pokušate da otkrijete gde će vam biti protivnici iz trećeg dana pre nego što banda ukloni sve dokaze.



Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Overkill Software

Izdavač:
505 Games

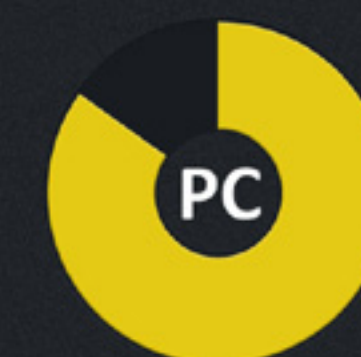
Web:
www.crimenet.info

Cena:
49€

Preporučena konfiguracija:
2,3GHz Quad core procesor,
3GB RAM, GeForce GTX 460,
Radeon 5850



85



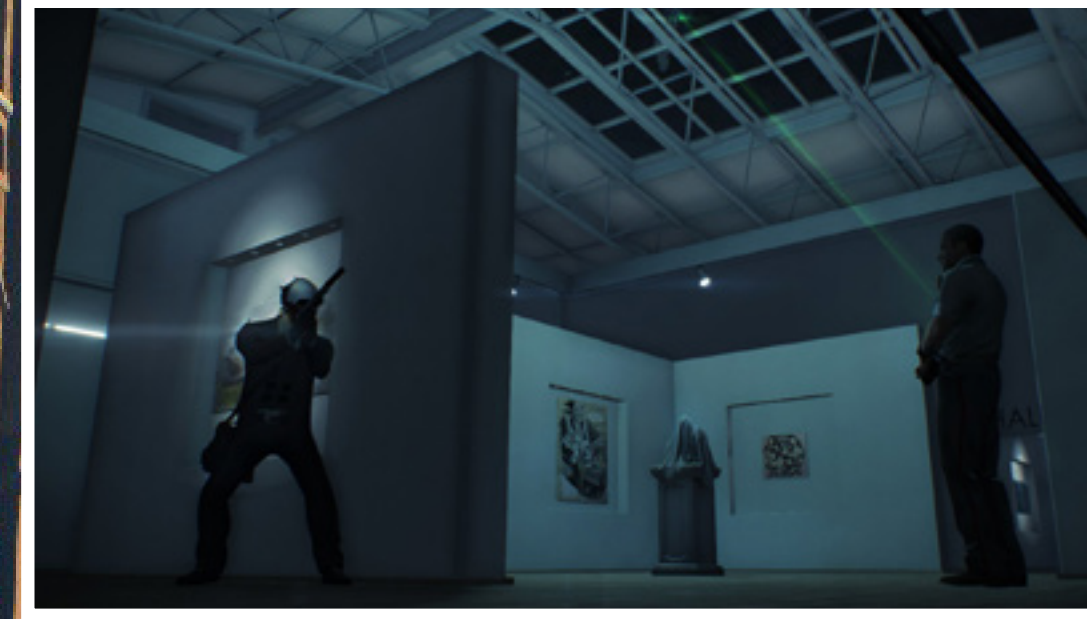
- ✓ Više načina za obavljanje pljačke
- ✓ Sistem generisanja slučajnih događaja
- ✓ Dobar protivnički AI
- ✗ Bez dobrog uvoda
- ✗ Modifikacije oružja ne služe ničemu
- ✗ Bez prave satisfakcije zbog ukradenih “dobara”

Znatno raznovrsnije od prošlog dela

No, vratimo se malo unazad za one koji nisu igrali prvi deo. Udružujete se sa ortacima ili random odabranim ljudima sa neta koji takođe igraju Payday i kooperativno igrate kako biste ostvarili cilj nivoa odnosno ukrali pare, odbranili svoju bazu i nešto tome slično. Nije posebno teška premisa. Ono što jeste teško je što se, iako poseduje samo 30 misija koje ćete vremenom sve odraditi, objekti po nivoima generišu slučajnim odabirom. To podrazumeva protivnike, sigurnosne kamere, lokaciju cilja (novca, bombe, planova), čak i čitav raspored soba u nekoj zgradi. Na ovaj način zaista morate da se dobro iskombinujete sa ostalim prestupnicima iz svog tima kako biste uspešno završili misiju, jer svakako nećete moći da upamtite sve lokacije protivnika i kamera i potom mehanički prođete znajući tačno ko će šta da uradi i kada. Kada uspešno "dignete keš", razočarenje će uslediti činjenicom da će većina automatski biti prebačena na neke ofšor račune, a vama ostaje samo manji deo. To ima smisla jer biste vrlo brzo skupili desetine miliona dolara, dovoljnih da pokupujete sva unapređenja u igri. Međutim, čini se da je deo koji vama ostaje ipak previše mali i jednostavno nedovoljan da kupite ono što želite čak i ukoliko samo za to štedite i odigrali ste već pregršt misija. Dodajte tome i da su unapređenja oružja još skuplja i doći ćete do situacije u kojoj jednostavno nećete ni ulaziti u meni sa ponudom oružja jer ćete znati da je daleko iznad vaše "lige".

Napredan pljačkaš

Unapređenja se, pored oružja, odnose i na vas kao pljačkaša. Nakon uspešno odigranog nivoa, dobićete iskustvene poene koje možete podeliti na bilo koji način između četiri grane umeća. Situacionu kontrolu tj. pomoć palim saborcima, manipulaciju neprijateljima itd. Potom tehničku granu, gde ćete se fokusirati na gadžete i alatke. Tu je "Enfrocer" koji je naravno osoba koja se specijalizuje za pucanje i korišćenje



oružja kao i "duh" koji izučava sistem šunjanja i detekcije. Baš kao i Left4Dead na primer, igra je napravljena da bude kooperativna i dok možete igrati sa kompjuterski vođenim saborcima, to iskustvo neće moći da se meri sa igranjem sa živim saigračima. Ne samo da su živi saigrači interesantniji po definiciji, već je i AI za saборce toliko očajan da ne vredi ni trošiti reči na njega. Sa druge strane, srećom, AI neprijateljskih snaga je zapravo jako dobar i izazovan. Dobro će razmisliti o svakom potezu, pokušati da vas izvuče na čistinu, formirati timove, osloboditi taoce ili vam oteti ono što ste ukrali.

Ukoliko bismo u jednoj rečenici sumirali audio-vizuelni doživljaj, onda možemo reći da je grafika korektna, možda nešto malo iznad ili oko proseka, ali je zvučna podloga odlična, kao i specijalni efekti, tako da ćete u tom delu zaista uživati.

Online iskustvo kao i uvek zavisi od toga ko su vam partneri

Kao i kod drugih co-op igara i ovde dosta zavisi od toga kakvi su vam saborci i koju ste ekipu našli, ali odigravanje misija može biti prava adrenalinska vožnja ukoliko ste sa kvalitetnom ekipom i lako se može dogoditi da prođu sati i sati u pljačkanju banaka i pravljenju zaseda. Naravno, ukoliko budete sa tri igrača koji su lošiji nego kompjuterski vođeni likovi, nećete se lepo provesti, pa je najbolje uvek imati nekoliko ljudi koje poznajete kao saigrače. U tom slučaju Payday 2 ima punu preporuku.



Autor: Nikola Savić

SHADOWRUN RETURNS

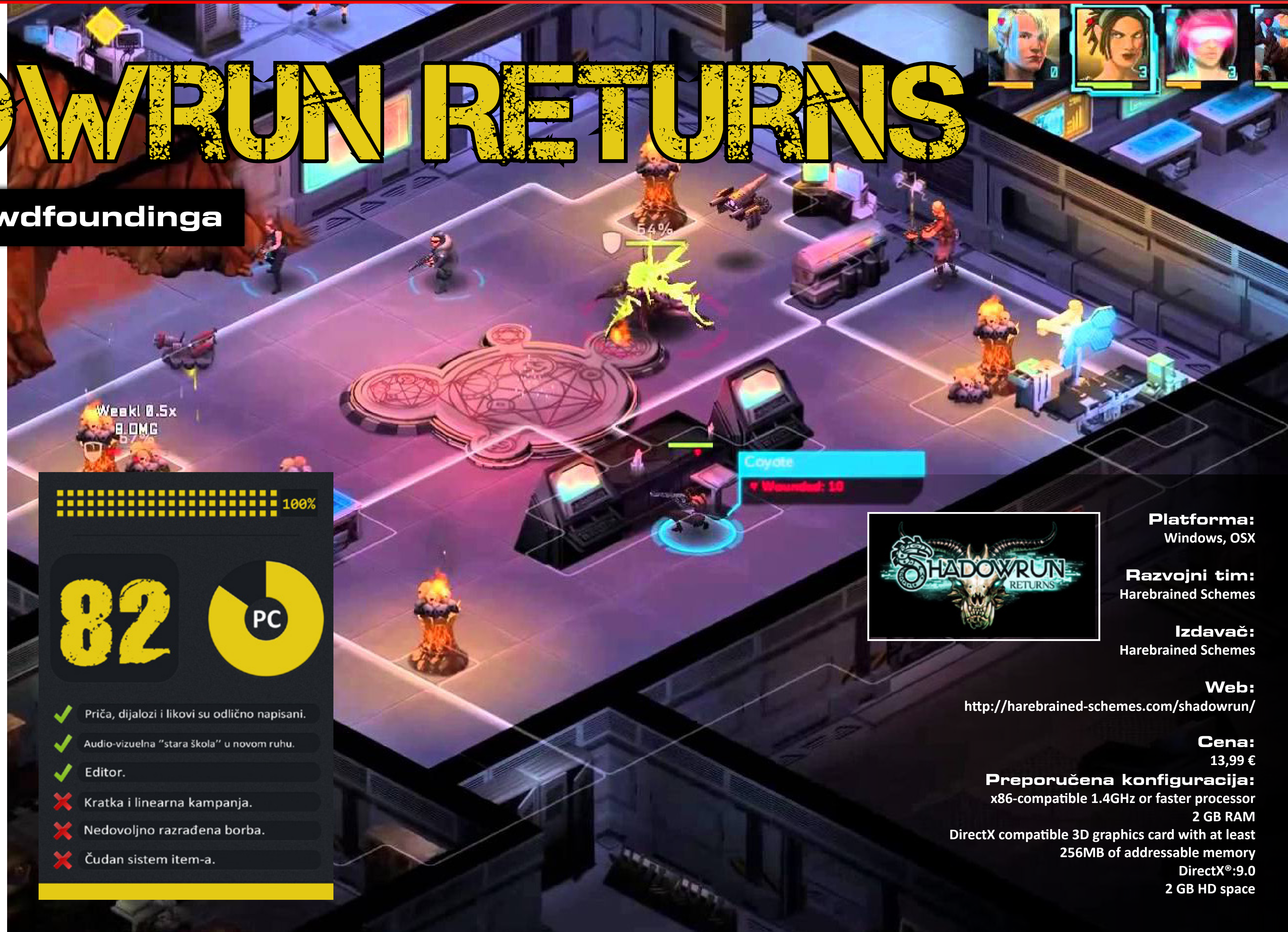
Prvi ozbiljan test crowdfundinga

Kada su, početkom aprila prošle godine, ljudi iz "uvrnutih šema" pokrenuli kampanju na kickstarteru za Shadowrun Returns(SR), bili su među pionirima renesanse rpg žanra koja je zahvaljujući kickstarteru omogućila da svetlost dana ugledaju mnogi obećavajući projekti. Cifra od 1,84 miliona dolara koju je SR sakupio u toj kampanji govori o onome što smo odavno znali – igrači su gladni kvalitetnih naslova koji će ih bar malo vratiti u zlatno doba crpge. Ovog leta igra je završena i igrači sada zadovoljno ubiraju prve plodove ove renesanse.

Za neupućene, Shadowrun je 24 godine stara franšiza, originalno P&P RPG sa do sada 5 edicija, 40 novela i 5 video igara. Ono što ga izdvaja jeste njegova postavka. Smešten u blisku budućnost, u pitanju je setting koji spaja cyberpunk i fantasy elemente, gde imate retku priliku da vodite patuljka hakera (klasa decker u igri) ili elfa koji će umesto luka i strele protivnike tamaniti rafalnim puškama. Tvorac franšize je ujedno i vlasnik razvojnog tima koji je pravio SR, tako da je autentičnost osigurana.

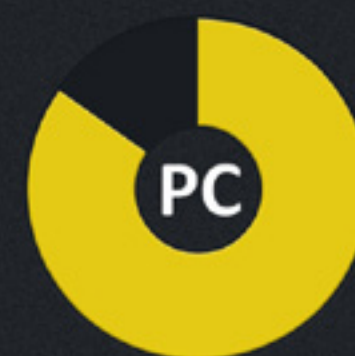
1,84 miliona dolara je igra prikupila na kickstarteru

Shadowrun Returns je turn-based RPG izometrijske perspektive, gde je borba potezna, a kretanje van borbe se odvija u realnom vremenu. Pri pokretanju igre prva upečatljiva stvar je odlična glavna muzička tema, što će biti odlika cele igre. Bilo da ste u borbi, u sedištu korporacije ili u



100%

82



- ✓ Priča, dijalozi i likovi su odlično napisani.
- ✓ Audio-vizuelna "stara škola" u novom ruhu.
- ✓ Editor.
- ✗ Kratka i linearna kampanja.
- ✗ Nedovoljno razrađena borba.
- ✗ Čudan sistem item-a.



Platforma:
Windows, OSX

Razvojni tim:
Harebrained Schemes

Izdavač:
Harebrained Schemes

Web:
<http://harebrained-schemes.com/shadowrun/>

Cena:
13,99 €

Preporučena konfiguracija:
x86-compatible 1.4GHz or faster processor
2 GB RAM

DirectX compatible 3D graphics card with at least
256MB of addressable memory
DirectX®:9.0
2 GB HD space



baru, muzika je ta koja će značajno prenositi i inače odličnu atmosferu igre. Druga stvar koju zapažamo jeste odličan dizajn interfejsa i help menija gde su slikovito objašnjene sve mehanike igre. Igru počinjete kreiranjem svog lika gde možete birati između neke od 5 rasa i 6 klasa (s tim što možete igrati i besklasnog lika), odrediti pol i izgled vašeg lika, te izabrati portret. Izbor rase će odrediti i vaše početne statse kao i gornje granice napredovanja u nekim osobinama. Velika nelogičnost sa kojom se susrećemo u startu jeste to da su neke rase prosto inferiornije i da nema smisla birati ih, a isto važi i za par klasa, te ostaje nada da će zakrpama ove mane biti ispravljene. Rase su ljudi, elfovi, patuljci, orkovi i trolovi, a klase Street Samurai, Mage, Decker, Shaman, Rigger i Physical Adept. Ulični samuraj je orijentisan na borbu oružjem, Mage može biti agresivan ili support deo odreda, Šaman barata različitim entitetima koje priziva, dok rigger to isto čini sa svojim dronovima. Adept je ono što bi u fantasy rpg-u bio Monk, klasa koja se oslanja na sopstvenu fizičku snagu u bliskoj borbi. Decker je posebna klasa koja svoj potencijal pokazuje u matriks deonicama, koje ćemo pomenuti kasnije.

Audio-vizuelna “stara škola” u novom ruhu.

Skill tree je lepo i pregledno urađen, vašeg lika tokom igre razvijate uz pomoć karma poena, koje ćete dobijati odrađivanjem zadataka u igri, ali ne i ubijanjem neprijatelja. Najčešće ćete “budžiti” 3 do 4 stavke i voditi usko specijalizovanog lika. Još jedna stvar za koju ćete biti uskraćeni nakon borbe jeste loot, jer neprijatelji ne ostavljaju predmete iza sebe! Jedini način da likove koje vodite opskrbite opremom i oružjem jeste kupovina kod trgovaca koji su specijalizovani za određene tipove itema. Osim toga, vrlo retko ćete nailaziti na lokacije sa par potrošnih itema. Svi predmeti koje ste u mogućnosti da kupite su podređeni trenutnom nivou igre i vašem levelu, tako da ćete bolje stvari trgovci nuditi kako igra bude napredovala. Izbor opreme u igri je razočaravajuće mali za jedan naslov koji pretenduje da bude oldskul, i najčešće se svodi na “isto to samo jače”. Kako je u pitanju

cyberpunk igra, tu su i nezaobilazni implantati za vaše telo koje ugrađujete kod specijalnih npc-ova. Izbor ovog cyberware-a je takođe nedovoljan.

Odlična cyberpunk atmosfera.

Kao što smo pomenuli, borba je potezna, odvija se korišćenjem akcionih poena, koje možete koristiti za kretanje, napad, korišćenje specijalnih osobina i predmeta ili ulazak u zaklon. U akciju, pored svog lika, možete voditi još najviše 3 runnere, koji vam se ili pridružuju u sklopu priče ili ih unajmljujete. Borba je previše uprošćena i definitivno joj fali taktičke dubine, AI protivnika je poprilično nesposoban, a neke klase su trenutno neupotrebljive u borbi. I pored ovih mana, borba ipak ume da bude poprilično zabavna i intenzivna, posebno u kasnijim fazama igre, kada se stvari zahuktaju. Posebne deonice borbe odvijaju se u matriksu, kompjuterskoj mreži na koju se kače Deckeri kako bi pristupili podacima ili sigurnosnim sistemima. Borbe u matriksu odvijaju se u posebnom okruženju sa posebnim tipom neprijatelja, naoružanja i opreme. Svoj sjaj borba prikazuje u momentima kada paralelno vodite intenzivnu borbu u matriksu i u stvarnom svetu.

Ljubitelji 2D grafike će uživati.

Glavni adut ove igre jeste apsolutno sjajna atmosfera, koju pored već pomenute muzike grade i sjajna 2D grafika, te odlično napisana priča i likovi. Uživao sam u raspletu priče, u razgovoru sa NPC-ovima oko bitnih ili manje bitnih stvari, sve je jako lepo napisano. Grafika u 2D maniru definitivno nije po svačijem ukusu, ali joj se ovde nema šta zameriti. Lep i raznovrstan dizajn nivoa, ogroman broj detalja na svakom koraku, sve to u HD rezoluciji uz mogućnost zuma, jeste pravi melem za oči. Često sam zastajao sa igranjem samo da bi zumirao i upijao detalje, sve izgleda tako negenerički i smišljeno postavljeno. Uz već pomenuti odličan dizajn interfejsa i pristojno urađene 3D modele karaktera, posebna priča je stvarno veliki broj lepo nacrtanih portreta za vašeg lika, NPC-ove i runnere. Nisam naišao ni na jedno jedino

ponavljane portreta tokom cele igre! Uz to, koliko-toliko je obraćana pažnja da se 3d model poklapa sa portretom, što je briga o detaljima za svaku pohvalu.

Uz igru dolazi i moćan editor

Glavna mana igre je iritirajući auto-save sistem i upadljiva lineranost kampanje. Ne postoji ni najmanji osećaj slobode ili otvorenosti, igrač se hteo ili ne hteo seli sa jedne lokacije na drugu prateći skriptu. Isto tako nema baš nikakve mogućnosti da utičete na priču, ona će se razvijati onako kako se razvija šta god vi uradili. Ove mane su toliko izražene da prete da značajno razbiju sve pozitivne utiske o igri. Uz igru dolazi i editor, koji sadrži apsolutno sve alate koje su i autori koristili, pa će talentovanim fanovima omogućiti da pokažu svoje umeće i kreativnost, a igri obezbediti dugovečnost. Već su se pojavili ambiciozni projekti sa ciljem da čitav Shadowrun svet ožive ovim editorom.

Šta reći na kraju? Sjajna igra koja je lako mogla postati instant klasik, da nije bilo nekih neshvatljivih propusta u mehanici igre. Na sreću, autori su pratili kritike igrača, uvideli gde su grešili i obećali da će raditi na tome. Priliku da greške isprave imaju već sa ekspanzijom Berlin koja je najavljena za jesen.



1 Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!

COUNTER-STRIKE

EPS
1000FPS



Authorized
Provider

be**grad.com**
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

Autor: Luka Komarovski

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Šesti Sima Fišer

Sem Fišer nam se vratio u šestom delu Splinter Cell sage po delima Tom Clancy-ja. Igra je direktni nastavak "Conviction"-a iz 2010 godine i samim tim, Patricia Caldwell, kao predsednik Sjedinjenih Američkih Država odlučila je da zatvori korumpirani Treći Ešalon i formira novi tim – Četvrti Ešalon. Tim je formiran od mnogobrojnih agenata iz raznoraznih agencija a kontroliše ga niko drugi do – Sem Fišer. Ubrzo teroristi koji sebe nazivaju "Inženjeri" pokreću napade na SAD pod imenom "Blacklist" (otuda i ime igre) a Fišer je ponovo glavni junak koji treba da spasi zemlju od totalnog uništenja jer je Blacklist ujedno i brojač koji odbrojava do – nule.

Od velikih promena u igri treba odmah pomenuti razilaženje sa "crno belim" Conviction izgledom. Tu je i mnogo puta viđeni, ali nikad u Splinter Cellu, sistem ubijanja kojeg Ubisoft naziva "Killing in Motion". Naime, tokom igre možete obeležiti mete koje želite da ubijete i potom ih upucati odjednom, dok ste u trku. Zanimljivo je i da je igraču ostavljena opcija da putem Kinect prijemnika izdaje komande i proizvodi zvukove i tako zbunjuje protivnike kako bi ih lakše napao. WiiU verzija sa druge strane koristi mogućnosti WiiU kontrolera koji služi kao uvek aktivan asistent za gadžete.

Jedna od scena mučenja bila je toliko potresna za gledaoce na E3 da je uklonjena iz finalne verzije igre

Naš glavni junak posebno je inspirisan da krene u borbu protiv Inženjera pošto je u prvom napadu ove grupe



85%

85



- ✓ Gameplay mehanika
- ✓ Dobra priča
- ✗ Loša gluma
- ✗ Problemi u multiplayeru
- ✗ Nekoliko loših nivoa



Platforma:
PC, PS3, X360, WiiU

Razvojni tim:
Ubisoft Toronto

Izdavač:
Ubisoft

Web:
Splintercell.ubi.com

Cena:
49€

Preporučena konfiguracija:
Quad Core procesor, 4GB RAM,
grafička kartica novije generacije

terorista ranjen njegov prijatelj, a ukoliko se pitate otkuda se specijalna edicija igre zove “Paladin”, to je zbog toga što se upravo tako zove specijalno opremljeni avion koji je i baza Četvrtog Ešalona. A ukoliko se pitate kako su povezane ove dve prosto-proširene rečenice u ovoj prethodno složenoj rečenici, to vam niko neće moći otkriti.

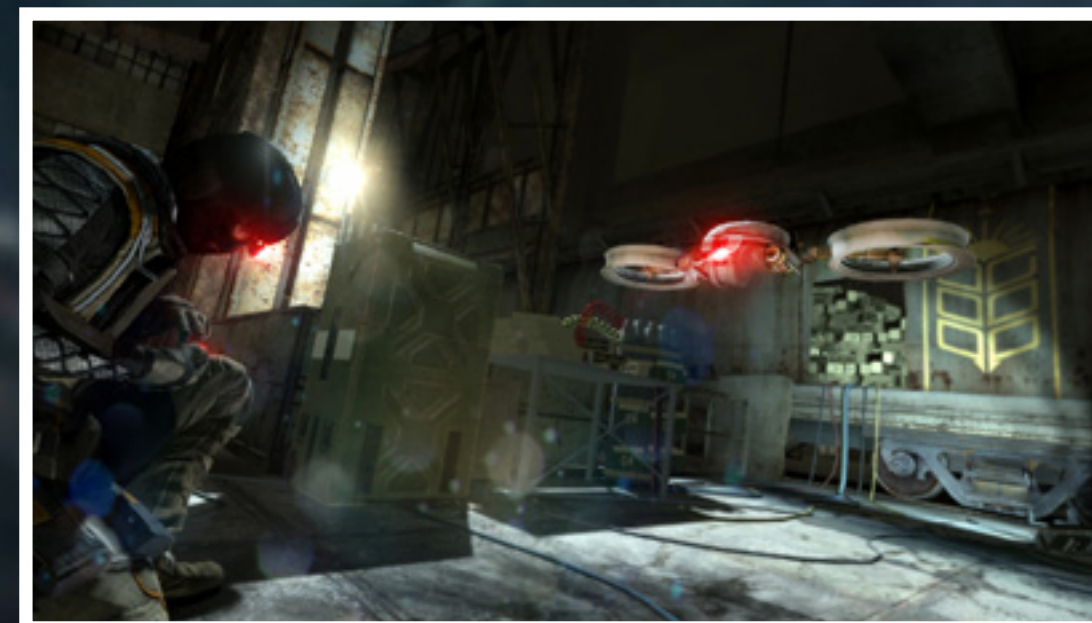
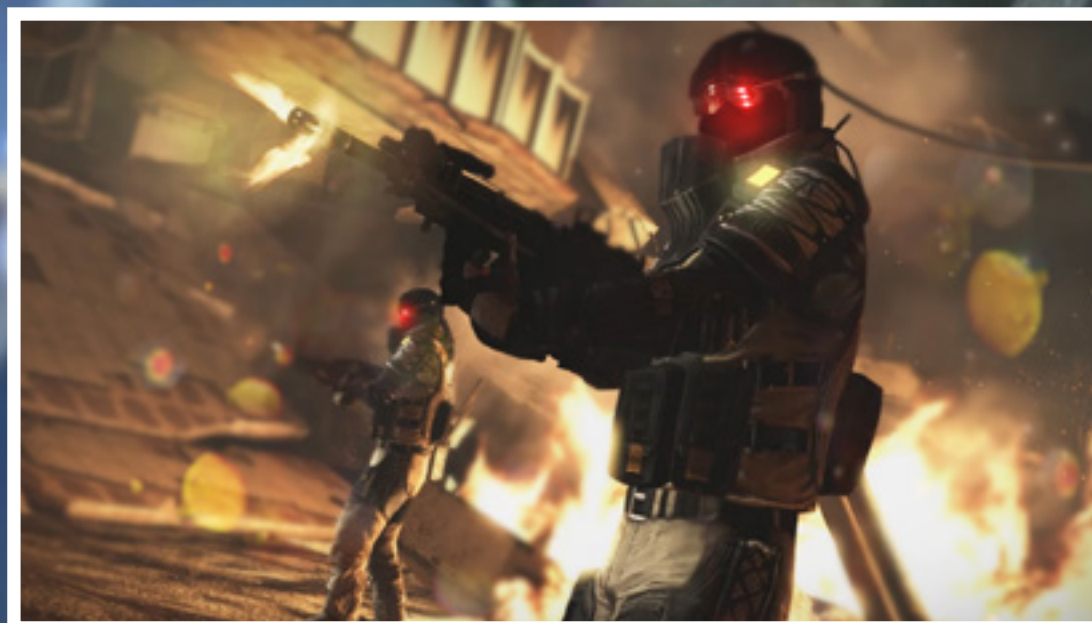
Čini se da su Ubisoft-ovci odlučili da se vrate u prošlost i prve delove serijala jer je i ovde fokus iznova na šunjanju i laganom prolaženju pored protivnika. Možete naravno odlučiti i da ih sve potamanite, ali se to zaista ne preporučuje, a ono što je možda najbolja opcija je da ih skroz mimoiđete, izbegavajući bilo kakav kontakt, makar on bio i super-tiho lišavanje života. Svemu ovome pomaže i dizajn nivoa koji je zaista odličan i koji igraču daje pregršt mogućnosti da reši svaku od situacija u kojoj će se naći.

Michael Ironside više nije Sam Fišer, već je posao preuzeo Eric Johnson.

Naravno, svaki nivo donosi vrednosne poene koje kasnije upotrebljavate za unapređenje karaktera na neki od načina, a kada smo već kod nivoa, pohvalu zaslužuje i “Strategic Mission Interface”, ogromna mapa na kojoj možete videti sve misije koje su vam dostupne, ali ne samo one iz singleplayera već i multiplayer i coop misije koje su pred vama.

Kao što ste verovatno već pročitali, Michael Ironside više nije Fišer već je to sada Eric Johnson, ali posebnu pohvalu u inače lošijoj glumi nego što smo navikli moramo izneti u pravcu Carlo Rote i Elias Toufexis-a koji su dali glasove glavnim negativcima u Blacklistu.

Specijalna edicija igre “Paladin” dolazi sa daljinski upravljivim avionom i specijalnim viziorom, između ostalog



Pored singleplayera tu je i multiplayer sa "spies vs mercs" modom koji se vratio iz prethodnih delova Splinter Cell-a. Multiplayer ima problema, što je već sada možda i standardna stvar za Splinter Cell MP opcije, ali predlažemo da ga ipak isprobate, makar dok bude aktivnih igrača pošto je sva prilika da će vremenom interesovanje za mod za više igrača jako opasti.

Fanovi, šta čekate, pravac po svoju kopiju novog Sema, svakako to zaslužuje!





60%

72

PS3

- ✓ Vaša "go-to" igra ako volite trke motora
- ✓ Official licence
- ✗ Grafika
- ✗ Ne baš laka za početnike

Platforma:PC, Xbox 360, Playstation 3,
Playstation Vita**Razvojni tim:**

Milestone

Izdavač:

Milestone

Web:<http://www.motogpvideogame.com/>**Cena:**

49€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7, 8

CPU: Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2

RAM: 4GB,

GPU: NVIDIA GeForce™ 9000, AMD Radeon™ HD4000

HDD: 7GB



Autor: Bojan Jovanović

MOTOGP 13

Samo brzo!

Kako stvari stoje trenutno, MotoGP je jedini serijal posvećen trkama motora za zvaničnim licencama i svim praporatnim elementima koji uz to idu. Kao takav, na njemu je velika odgovornost da opravda očekivanja fanova moto trka širom sveta i ruku na srce, ljudi koji stoje iza ovog serijala se u poslednjih nekoliko godina zaista i trude da od ove igre naprave nešto što bi bilo dostojno ne samo fanova motora već i trkačkih igara.

Poslednjih par godina smo svedoci pokušaja da se MotoGP prebaci sa teritorije arkadnih igara na teritoriju simulacija. Ili bar negde između ta dva. Mi lično mislimo da razvojnom timu to solidno polazi za rukom kao i da je to dobra direkcija za ovaj serijal. Dakle šta prvo reći za gameplay, verovatno najvažniji element jedne igre, kada je MotoGP u pitanju. Ukoliko igru pokrenete sa default podešavanjima, ona će naginjati ka arkadnoj igri. Sva moguća automatska pomagala će biti tu u startu kako bi se osećali lagodnije. Međutim čak i uzimajući sve ovo u obzir, nemojte biti zavarani, MotoGP ukoliko niste nikada igrali neki od ranijih delova ove igre, uopšte nije laka igra u koju bi svaki početnik mogao brzo da se uključi. To je jedna od „mana“ ove igre koju ona sa ovim pristupom simulacije vožnje jednostavno ne može da izbegne. Ako ste početnik, igra od vas zahteva da u nju uložite vreme (možda bi čak rekli i napor) pre nego što ćete biti u stanju da se jednostavno prepustite gameplay-u bez



da vam određeni njegovi elementi predstavljaju konstantnu smetnju. Možda bi dobro odrađen tutorial bio pravi korak ka lakšem uključivanju novih igrača. Ili možda neki mod u kome je samo trkanje i upravljanje bili pojednostavljeni do te mere da igra može da privuče i publiku koja jednostavno nema vremena sa savlađivanjem svih gameplay mehanika. Sa druge strane, ako ste neko ko ima iskustva sa MotoGP serijalom i želi maksimalni izazov, onda vam savetujemo da u opcijama u startu isključite sva ona gore pomenuta pomagala. Igra će vam onda pružiti pravi izazov i naravno užitak ukoliko imate dovoljno veštine da se sa ovim izazovom uhvatite u koštac.

Između arkade i simulacije

Ono u čemu na žalost još uvek ne možemo da pohvalimo MotoGP serijal je grafika u igri. Tehnički nivo grafike je svakako na prihvatljivom nivou u nije nešto što će na vas ostaviti utisak da ne možete da pređete preko njega. Ali sa druge strane igra vas u ovom smislu svakako neće ni oduševiti. MotoGP 13 jednostavno izgleda prosečno. U nekim segmentima relativno solidno, u nekim prilično loše. Sve ovo bi moglo da prođe da se kao što rekosmo ne radi o jedinoj zvaničnoj igri ovog tipa sa svim licencama koja je faktički vaš jedini izbor ako vas zanimaju igre posvećene moto trkama. Kada uzmemo u obzir kraj konzolne generacije i to koliko je standard za grafiku u igrama porastao, MotoGP na žalost na nas može da ostavi samo vrlo bleđ utisak po ovom pitanju. Naročito kada smo i svedoci toga kako izgledaju igre poput recimo Gran Turismo serijala na PS3. Već su nas game developeri ubedili i pokazali u praksi da je taj grafički nivo moguć na konzolama trenutne generacije. Zato nam je i teško da pređemo preko ovakvih primera kad jednostavno znamo da je moglo i bolje.

Očekivali smo više od grafike

Što se tiče ostatka prezentacije u igri, ona zapravo nije loše urađena i od nas svakako dobija višu oceni od grafike. Prvi utisak kod svake igre je uvek bitan i on će u slučaju MotoGP

13 biti prilično pozitivan dok vas glas inicijalno navodi kroz menije. Igra ostavlja utisak official proizvoda. Gavin Emmett je komentator pre trka. Dosta toga je urađeno kako bi se oslikao utisak TV prenosa. Pre samih trka ćete videti prezentaciju staza u ovom maniru. Naravno tu su i prava imena vozača, staza motora i svega u skladu sa trenutnom sezonom.

MotoGP 13 je zadržao veliki stepen customizacije motora koji je bio prisutan i u ranijim naslovima. Neki od sitnih detalja koje možete promeniti vam ukoliko niste dovoljno upućeni i neće delovati značajno, međutim svi oni se budite uvereni oslikavaju u gameplay mehanici. Pre svake trke možete proveriti uslove vremena, podesiti vaš motor i razgovarati sa inženjerom. On će vam pomoći ako niste sigurni šta bi od gore pomenutih sitnih promena trebalo da uradite i to će biti vrlo značajno za manje iskusne igrače za koje je ova opcija pravi spas.

Solidna prezentacija

Glavni mod u igri je svakako karijera, i u njemu ćete po svoj prilici provesti najveći deo vremena. Stvari su malo promenjene i sada funkcionišu na taj način da repliciraju utisak pravog vozača i preko uticaja društvenih medija. Dakle vaš vozač će u igri dobijati emailove, biti u magazinima i slično. Društvene mreže su prilično dobro oslikane. Fanovi i kolege će vam se obraćati u skladu sa vašim učinkom na trkama. Jedino bi možda zamerku uputili na iste emailove koji se često ponavljaju.

Sve ukupno utisak za MotoGP 13 nije loš. Ukoliko ste ljubitelj ovog žanra, zapravo i nemate drugi izbor osim ove igre. Ipak i pored ovoga, neke stvari iz igre su stvarno dobro urađene i zaslužuju vašu pažnju u svakom slučaju. Suštinski element, gameplay, je dobro urađen i svedoci smo njegove evolucije iz godine u godinu. Jedino je šteta što je igra kao celina mogla da bude još zaokruženiji proizvod da su iz developeri ispratili neke od trendova modernog game dizajna i igru u tehničkom smislu učinili malo naprednijom.

Autor: Petar Starović

Betrayer

Crno beli svet

Ne možete da kažete da ste kreatori F.E.A.R.-a i N.O.L.F-a (No one lives forever) i da ste razvili novu pucačinu u prvom licu a da to “ne podigne nekoliko obrva”, što bi rekli drugari sa engleskog govornog područja. Ekipa sada okupljena pod imenom Blackpowder Games, nekada poznata i po igri SHOGO (tri bambija za one koji se sete koja je to igra) izdala je Betrayer, nešto što oni nazivaju horor pucačinom u prvom licu sa elementima avanture. Igra je smeštena u XVII vek i vodi vas u Novi Svet. U 1604 godini doplovili ste iz Engleske nadajući se da ćete na obali Virdžinije pronaći koloniju, ali ste pronašli nešto mnogo gore – utvare i pustoš.

Brzo po pokretanju prvog nivoa upoznaćete misterioznu figuru ženske osobe koja će vam pomagati usput, ali ćete imati i prve okršaje sa konkvistadorima pretvorenim u bića sa “onoga sveta”, nedefinisanim utvarama i nemanima drugog tipa. Neće proteći puno vremena a saznaćete i da su domorodačka plemena takođe nestala i da se nešto jako čudno događa u ovom naizgled mirnom predelu.

Horor pucačina u prvom licu sa elementima avanture

Odmah po pokretanju igre a pre toga po screenshot-ovima, skapiraćete veliki adut na kojeg idu u Blackpowderu – crno

 95%

70

PC

- ✓ Interesantna atmosfera
- ✓ Priča, misterija...
- ✗ Možda je previše monotono
- ✗ Bagovi tu i tamo

Platforma:
PC

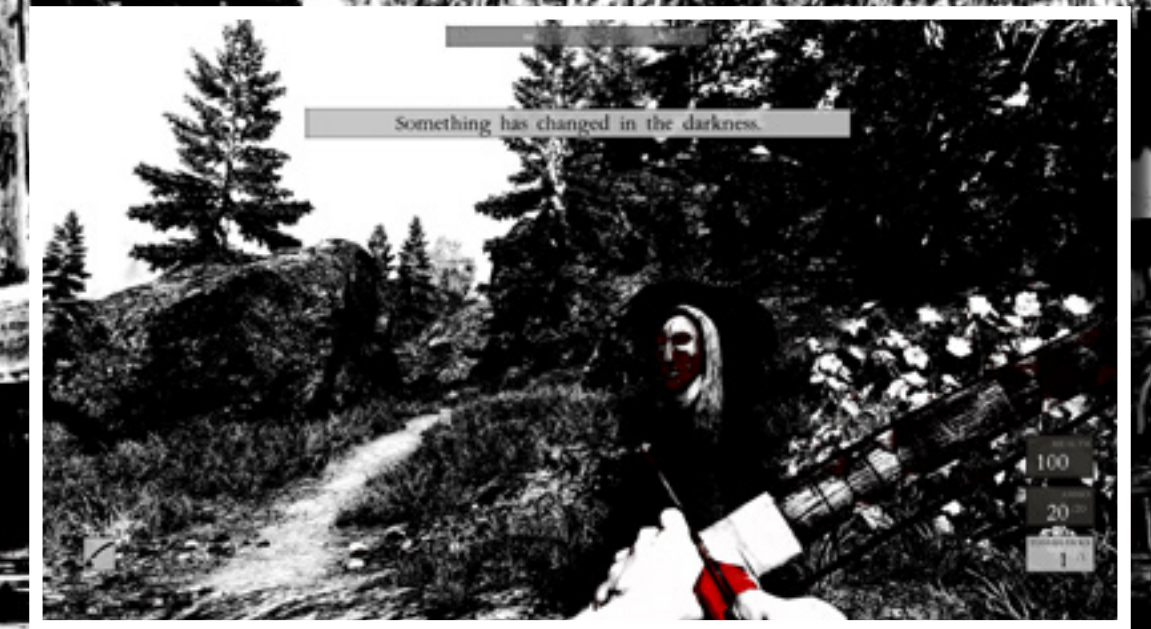
Razvojni tim:
Blackpowder Games

Web:
www.blackpowdergames.com

Cena:
13 evra

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: 2,4GHz quad core ili bolji
RAM: 4GB
HDD: 30GB
Grafika: nVidia GeForce GTX660 ili Radeon HD 7950





beli svet. Sve oko vas je monohromatsko, uz izuzetak crvene boje koja obeležava protivnike, važne predmete i objekte kao i misterioznu ženu koja vam pomaže. Jasno je odmah da je ovo jedna od najgorih upotreba Unreal enginea u proteklih ... ikada, najverovatnije, ali ne možemo reći da nema "šmeka". Na trenutke ćete pomisliti da je možda igra sve postavila "na tanjiru" time što bitne stvari u crno-belom okruženju obeležava crvenom bojom, ali nije baš sve tako.

Dizajneri su zamislili vašu avanturu kao baš to – avanturu, uz znanja upravo osobe koju kontrolišete u igri. To znači da vi nemate nikakva dodatna pojašnjenja ili savete, nema nikakvih putokaza da govore kuda da idete ili šta da radite. Betrayal vam pruža isključivi minimum kako igra ne bi bila dosadna ili preteška, a sve drugo je u potpunosti na vama. Čak je dozvoljeno da sami razvijate teorije oko toga šta se događa sa svetom u kojem ste i zbog čega je do svega toga

došlo. Pored skupljanja "zdravlja" i oružja, tokom igranja dobijaćete i raznorazne misteriozne objekte, blago i artefakte koji će takođe igrati veliku rolu u shvatanju Betrayal sveta.

Minimalistički pristup

Gameplay je, zapravo, zanimljiv. Fizika je kul, kretanje, skokovi, šunjanje, sve ... arsenal oružja je odličan i logično, zasniva se na dostupnom naoružanju iz XVII veka, pa ćete tako u isto vreme pucati iz luka i strele, udarati mačem ali i bacati tomahavk. Ukoliko pomenemo da igra poseduje opciju "oslušuj" kao i da vas protivnici najčešće ubiju jednim udarcem ukoliko vam se približe, jasno je šta su dizajneri smislili kao idealan vid strategije i pristupa bitkama. Dodajte na to i da strele kojima pucate na protivnike mogu da se odbiju o njihov oklop kao i da ih posle morate pokupiti

ukoliko ne želite da ostanete bez njih i jasno je da Betrayal nije za početnike u žanru.

Gde je trenutno najveća kvaka? Betrayal je pušten kroz Steam kao "early access", što znači da svako može da kupi igru i učestvuje u njenom razvoju svojim feedbackom. Komentari gameplay-a, mehanike, težine igre, balansa, jasnoće priče, svega što može pasti napamet. Po rečima dizajnera, oni će naslov i unapređivati, ubacivati nove zone, protivnike i oružja, pa ići čak toliko daleko da igra bude potpuno "renovirana" tako da zahteva da krenete sa igranjem ispočetka.

Potencijal je tu ali i još puno prostora za napredak

Sve ovo daje nadu da će finalni proizvod, kada izađe iz early access faze, biti dovoljno zanimljiv jer, moramo biti realni, Betrayal sada to nije.

Dosadnjikav je, repetitivan, crnilo i belilo na sve strane mogu postati naporni vremenom, posebno što od kvazi-senki nećete moći da razaznate šta je šta oko vas. Potencijala ima, samo je pitanje da li će Blackpowder Games-ovci to iskoristiti i napraviti igru onakvom kakvu je gejmeri žele.

GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**